「FF13」PS3中文版正式发表!SONY官方汉化! 震撼价6.99

GAME SOFTWARE

电子游戏软件

VOL.270

特别策划

收藏Tri-Ace及它的名作殿堂

不可忽视的日式RPG中坚

无双报道

合金装备 索利德 和平行者

怪物猎人 边境在线/北斗无双

战国BASARA3/DOA沙滩排球

龙如4/前线任务 进化

东京站前的多罗猫小店

使命召唤老兵计划

美国大兵们的游戏情节

人们称之为「幼驯染」

首次登陆

X360高清平台的怪物猎人

究竟有着何种开发内幕

请看

新春热作攻略阵

「永恒终结」详细攻略透解

「勇者斗恶龙6」攻略研究一网打尽

「但丁地狱」流程加全隐藏要素

质量效应2/天诛 红/风来的西林3 携带版

2010年2月下 总第270期

ISSN 1006-5032



X360版究竟从何而来？稻船小野泉水来解答疑问！

《怪物猎人 边境在线》（以下简称MHF）移植登陆X360平台，着实出乎了很多人的意料，到底本作的开发缘由是什么样的呢？就让我们在相关人员的话语中来了解吧。

X360版的开发时期

——X360版《MHF》的开发计划启动，到底是从什么时候开始的呢？

稻船敬二■（CAPCOM开发部主任）：MH系列不是一直在向多种多样的平台发展着的吗。在我的想法中，一直在考虑让更多的玩家玩到这款作品，并且为此寻找将之实现的方法，我曾把这个想法和小野君谈过，大约是在两年前吧。

泉水敬■（日本微软娱乐部总裁）：我们在X360上市之初，就与CAPCOM公司建立了良好的合作关系，像《街头霸王》系列、《生化危机》系列，都是我们最初就已经定下的合作项目，并且都得到了完美实现。而《MHF》，则是在这之后的计划中项目，这是最初就已经考虑好的。

选择X360的理由

——为什么运营平台选择了X360？

稻船敬二■ CAPCOM原本是制作家用游戏为主的厂商，对运营网络服务方面的经验相对较为薄弱，虽然如此，两年半的《MHF》服务运营积累了很多宝贵的经验，对此我们有自信。而网络环境最好的X360作为我们运营《MHF》的平台，可以把积累下来的技术和经验完全活用起来，这是我们所需要的。

——网络游戏的持续运营服务在印象中难度是很高的，而CAPCOM在这方面很早就进行了挑战啊。

稻船敬二■ 迄今为止《MHF》一直都是在PC平台运营的，我们也认为只有PC能够运行起来，对于一直玩家用游戏机的玩家来说《MHF》是很难的，现在我们就在考虑如何用X360的手柄来玩这款游戏，而且，不仅仅是X360的玩家，今后还想让更多的PC版玩家也一起来玩，一起同乐。

泉水敬■ 在X360发展《MHF》需要考虑很多方面的问题，PC版的游戏时间、世界的开扩程度、家用版本的操作方面。以及与XboxLIVE的相融合问题，这些MH系列在X360上新的发展，十分令人激动与期待。

给X360版提供的内容

——下面来问一下内容方面的问题，这次为X360版准备了专有的要素吗？

小野义德：无论是PC版还是X360版，都已经进化到了最新的版本，我们是想让所有玩家们都可以在一起游戏。所以还没涉及到特别的东西，服务当初到是准备了一些专有的要素。不过游戏本质上还是相同的时期相同的内容。

——原来如此。

小野义德■ 基本上提供的游戏要素两个版本是一样的，不过在配信任务方面可能会有些不同的地方。

——内容与PC版相同，不过版本会达到多少呢？

小野义德■ 版本预定为8.5，加把油的话很快就可以讨伐7.0版本中的巨大怪物了。

——哦，一上来就打不太可能打过吧。（笑）

小野义德■ 说来也是啊。（笑）作为补偿，会提供与PC版同时期的期间限定任务，玩家们可以随时挑战，同时不影响正常的游戏，X360版感觉就像是回到了两年前，当时的PC版也是提供了同样的期间限定任务。

什么时候能开始玩呢？X360版发售日期嘱目

——高清画质的《怪物猎人》还是头一次玩到，而且《MHF》中包含的很多怪物很多人都从来没有打过，真的是非常期待，到底我们什么时候才能玩到呢？

小野义德■ 预定2010年夏季。

稻船敬二■《怪物猎人》可不是单独一个人玩的游戏哦，需要很多人来一起游玩，通过网络来同乐，面向多人的在线游戏。《MHF》是以接续网络为前提设计的，如果不连接网络的话是无法启动的，所以给予这款作品的定义就是"大家一起来玩的怪物猎人"，即使转移到了家用机平台，游戏的定义也是不会变的，怪物猎人还是怪物猎人，MHF还是MHF，通过网络来享受多人共同狩猎的体验，X360版依然秉承着这个核心的理念。关于本作的情报我们今后将陆续予以公开，敬请各位期待。

泉水敬■ 作为第一方我们会全力支持开发人员的工作，提供必要的技术支持，尤其是XboxLIVE运营方面的资源，玩家们不必担心这方面的问题。

小野义德■ 开发组已经进入了正轨，相信很快就会有更详细的情报公布。

三个男人一台戏 CAPCOM与微软的合作





←↑最左边的泉水敬能与两位CPCOM的重量级人物坐在一起合影，这本身就是个猛料常。

怪物猎人登陆X360！



于2007年夏在PC平台开服的《怪物猎人 边境在线》（以下简称MHF），通过两年多的不断更新，到今天已经进化到了8.5版本，众多超强力的新怪物和极具吸引力的新要素令数百上千HR的玩家们依然乐此不彼，而这款人气超高的网络游戏，伴随着全部追加要素，将在今年夏季于X360平台正式登场。

本作是CAPCOM与微软合作计划中的重要一环，CAPCOM将把MHF迄今为止全部的内容汇集到一起，组合成一款最完整的游戏，于XboxLIVE平台开服，更多的玩家将会享受到这款网络版MH的独特魅力。本次报道，我们就来探视一下X360版的开发缘由，和有关游戏的一些大致细节问题。 □文/翅膀

XBOX 360 X360	本刊译名：怪物猎人 边境在线			2010年夏预定
	动作	CAPCOM	价格未定	日版
	DVD	1-4人	1080P	审查待定

树海的统治者 棘龙·艾斯匹纳斯

居住在树海丛林中的大型飞龙种，全身覆盖着坚固的甲壳和充满毒性的尖棘。平时性格很温和，与其他物种和谐相处，一旦被激怒，就会突然显现出极为强烈的攻击性和残暴性，这时全身会泛起红潮，不顾一切的向目标发动攻击。

MHF独有的超强力大型怪物

PC版的《怪物猎人F》一直都有着自身独特的魅力，秉承系列经典要素之余，还拥有着众多独有的要素。只在MHF中出现的大型怪物，是众多猎人汇集于此的最大理由，从最开始的棘龙，到后来的尾晶蝎，再到之后的棘龙亚种和稀少种，以及更高版本中追加的大量强力新怪物，这些都是在家用机版和掌机版中玩不到的，把这些相继追加的独占要素加在一起，完全可以当成一部内容丰富的资料片，而且MHF还存在数量众多的新武器、新道具、新装饰品以及与之搭配的新系统，这些原本就有的东西和随版本更新的新要素，都将在X360版中一并收录，在最初就能玩到这些！





↑尾晶蝎尾巴上的结晶是非常危险的武器，但持续对其攻击的话可以把结晶从尾巴上切下来。



沙漠的幻惑结晶

尾晶蝎

拟态成结晶状潜伏在沙漠中的甲壳种怪物，依靠这种拟态能力轻易的捕食猎物，在特殊的条件下会转变身体的体质，攻击方式也会发生变化，具有相当独特的生态。对比盾蟹、镰蟹那些甲壳种，尾晶蝎明显高出一个档次。

→庞大的体型本身就很难对付，要随时致意每一个动作，及时回避或防御。



猛毒业火的支配者

棘龙稀少种

在树海最顶部出现的稀少种棘龙，见过它的人非常少，充满了神秘感的飞龙。其全身雪白色的甲壳与深红色的棘让人感到一种高贵的气质，自尊心非常强，拥有操纵地狱火焰的恐怖能力，发怒后会毫不客气的把四周化为一片焦土。





千变万化的凶刃

尾晶蝎亚种

凶暴性更上一级的亚种尾晶蝎，不仅尾部的白色结晶更大更坚硬，其身上的甲壳很多部分也异化出了白色斑纹，左爪白色锤子状凶器极具杀伤力，通过转移体质改变攻击方式，比原种更加多样化。



↑不管是什么怪物，都会有其最薄弱的部位弱点，想方设法集中攻击这些部位吧。



灾难的赤荆棘

棘龙亚种

在峡谷出现的亚种型棘龙，全身的甲壳与鳞片都呈现出暗绿色的花纹，代表性的毒棘也都转变为暗红色，整体体现出更为诡异的印象。与原种相同，也是拥有完全相反的两面性格，发怒时会全身爆红，亚种独有的攻击方式极具威胁。

凶猛的大型飞龙 独有的震撼魅力！

MHF有不少对应怪物的专用场地，专门用来挑战这些强力怪物，都会给人留下深刻印象。这些被称为决战场的地方都极具特色。

编辑手札 电软宅男与非宅男们的幸福生活！



风林：把恶心当卖点，《暴雨》将是神作！

●恶心说的不是《暴雨》，说的是《但丁》。这游戏可把本胖恶心坏了，感动编辑部很多能把这游戏玩N遍的同学，并向写攻略的桔梗致以同情的敬意。我实在受不了，打到一半时放弃了。这样的游戏绝对不建议18岁以下的朋友体验，虽然很多要素确实成人，但更主要的大春节的，别让这样的游戏来影响心情。
●被《但丁》刺激了一溜够，好在《暴雨》把我拯救了。《暴雨》恐怕是近期真正能给玩家带来心灵震撼的游戏。春节期间这款游戏将会正式推出，在这里就不过多剧透了，有PS3的都得买啊。
●原定春节同兄弟们打《求生之路2》的，但计划临时改变了，目前暂定继续冲击PS3版《现代战争2》的白金奖杯，前段时间因为其他游戏暂时放弃，现在打算利用春节假期完成它。
●最近游戏玩出感觉来了，貌似接下来是自己的游戏生涯的爆发期？



PERFECT：等待战神

PS3被破应该是已成定局了，而且随着破解方法的流出，甚至风传已经有配套的盗版蓝光出现。不过本人要奉劝死等盗版的朋友，网络时代的盗版技术可不是一劳永逸的，索尼极有可能学习微软，BAN机BAN硬盘，PS3的网络功能很有可能是改机用户所享受不到的，甚至出现今天PSP的状况也说不定。

但丁地狱各位体验如何，限制级内容确实不少……但是大气的感觉和战神没法比。我看欧美媒体的评价也不是太高，毕竟模仿的痕迹太重了，比较容易招致战神FAN的蔑视。看来3月18日还是必须期待的。

托同事的福，终于在网上订到了IMAX阿凡达的座位，在手里攥了一个月的兑换卷算是派上用场了，之前真没料到看第二遍阿凡达居然要费这么多周折。在这也顺便提一句，阿凡达已经超越泰坦尼克的全球票房记录，成为影史上最卖座的电影，看来导演卡梅隆的成就后世很难超越了。



桔梗：人们称之为「销金」

●最近一个月以来玩了不少美式游戏，再一次真切地感受到，时至今日日本厂商与欧美的差距已经是越来越大了。诚然，美式游戏很少在细节方面下功夫，粗枝大叶的风格也令很多日式饭所无视，但你必须认识到，在游戏这种快餐文化越来越流行的今天，欧美风格的游戏代表着世界的趋势和时代的脚步。也难怪小岛秀夫监督说09年只玩《神秘海域2》、《刺客信条2》和《现代战争2》这三个游戏就够了。



●PSP的《MGSPW》延期到4月未尝不是一件好事，因为3月要花的钱太多了，美版BIO5黄金版、GOW3美版限定、北斗无双……这不，EOE和SO4I的日版加特典今天也都全部到了，不过在这之前先把手上的刺客2美版白金了才是正经事。



翅膀：久违了，电影院的感觉

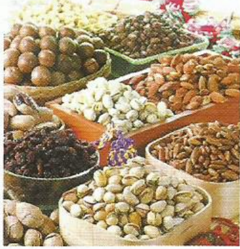
上个周末在家闲得难受，于是出门去找点乐子，乘地铁来到西单，这地方有段日子没来过了，虽然从小到大就住在这儿，不过自打搬走几年这附近就变得不认识了。在一家日韩料理店吃了晚饭，突然有想看电影的冲动，可竟然忘了首都电影院在哪儿，于是坐车去西四找到了一家小电影院，买了张《阿凡达》的票就进去了。结果一坐下就后悔了，这放映厅怎么这么小啊，全部座位加起来不超过50个，可票已经买了，无奈只好坐下来看。片子还是很强的，已经很久没体验过电影院的感觉了。但让我不爽的是，坐在我右边的一男一女两个傻X（请原谅我粗口）在不停的说话聊天，男的声音还特别浓重的那种，看到一半实在受不了了，站起来换了个离他们远的座位才清净了。春节一定要再看次3D的。





零羽：春节年货大采购

传说过去春节的时候都是穿新衣，不过，自打本人记事以来却从来没有过这种习俗。每年的春节无非都是吃，大吃特吃。除了吃一些更加豪华的大餐之外呢，零七八碎的各种食物也是春节时必须要有的东西。比如说花生、瓜子之类的，这些都是过去春节时必备的东西，但近几年的购买量有了明显下降的趋势，到了今年则彻底退出了春节零食的舞台，取而代之的是N种不知名称的干果。有的貌似核桃、有的貌似栗子、还有一种四角形的硬壳干果，总的来说都是需要去外壳的食物，虽然外表都是奇形怪状的，但基本上味道都不错（要不是免费品尝的话，估计也没几个人敢买）。说来很奇怪，为什么就连卖这些干果的小贩都叫不出个准确的名字呢？





七曜：迎接《神将乱舞》的降临

话说之前七曜收藏《无双系列》的日版初回有40多张，但唯独缺少《真・三国无双ONLINE》，这次即将于2月18日发售的PS3版《神将乱舞》，无疑和我一拍即合，完善了我的收藏，因为我有“三不买”。一是廉价、合集版不买，二是XO系、PC系不买，三是非日版的亚版、欧美版不买。首先要说明的是，本作在PSN上进行联机游戏是不收费的，当然会推出部分收费商品，但这并不影响游戏的过程。游戏中在一般情况下，玩家只能使用自创武将来进行游戏，除非获得“无双魂”。本作是真正意义上第一款冷兵器竞技游戏，绝非泡菜游戏，武器系统非常深奥，是本作的灵魂所在，与系列其他作品的武器系统有着极大的区别，而且已经有30多种武器类型供玩家们选择，并且还在不断的增加中，真正喜欢《无双》系列的玩家一定要购买本作，说不定哪天在虚拟世界中，你就能和七曜相遇哟，记住，七曜只会在日服出现，不光是这个游戏，其他游戏也是哟~



北斗：小心地（de）滑

近期所有的游戏时间全部投入到了DQ6之中，似乎本人是如今编辑部里硕果仅存的DQ饭了，真是无比怀念以前每天中午和下班后大伙围观马大师单刷超任版DQ6的情景。

没想到传说中一朝顿悟功力暴增这么扯淡的事情也会发生在我身上……第一个冰季先锋WI3，看来自己还不算太笨手笨脚，对于这个结果，我狠满意。

和朋友讨论绳结的问题，一哥们提议在厕所墙上搁一快挂，然后每天入厕时蹲着练习单手双套和意大利半扣。虽然玩游戏着迷时也经常有此情况发生，但这个点子实在是……

春运买票，在北京没内部关系也不搞实名制，在老家有关系却要搞实名制，太杯具了！





小沛：好好过年，等待惊喜！

●从2月18日起，春节之后的激动时刻就要到来了！别告诉我你不知道那是什么日子，《生化5 导演剪辑版》啊！之后还有……我就不说了，还没过年就盼着假期结束，这是头一回。



●《最终幻想13》要发售中文版的消息已经不是什么新闻了，小沛特意为此准备等到5月份才真正开始自己的FF13旅程！第一次官方汉化啊！怎么也要大力支持一下才行。
●《超级街霸4》还有4个角色没有公布，小沛希望3代里的人物也可以回归，因为实在很有感情。尤因、雨果、阴，你们赶紧现身吧！
●最后当然要说点拜年的话，祝愿所有《电软》读者在新的一年里能够开心生活，快乐游戏！还在上学的都能成绩优异，已经上班的全部升值加薪！小沛在这里给大家拜年了！



电子游戏软件

GAME SOFTWARE VOL.270

COVER 合金装备 索利德：和平行者

PENGUIN Bros.

Vol.270 2010 February

CONTENTS

REMARKABLE REPORTS 特别策划

GAME GUIDES 攻略人行道

FIRST LOOK 无双报道

固定栏目

编辑信息

■ 编辑招聘要求：
1、精通日文（一级者优先）；
2、了解游戏历史及文化；
3、有创意，能策划专题；
4、文笔流畅，思想活跃；
5、能加班熬夜

■ 美编招聘要求：
1、熟练掌握苹果机，精通Photoshop与Freehand；
2、有至少一年的杂志排版经验，了解书刊制作规则，能够适应非常复杂的版面设计与制作；
3、热爱美术设计，接受过系统的美术教育；
4、了解电视游戏者优先；
5、能加班熬夜

■ 视频招聘要求：
1、熟悉各种视频制作软件；
2、精通3D动画制作；
3、有视频制作经验优先；
4、熟悉电子游戏

请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带制作过的杂志样稿）发至——
地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘收 邮编：100011
咨询电话：010-64472920 电子简历及作品请发至：yp@vgame.cn

本刊声明

杯具的主角



版权信息

■主办单位：中国电子学会
■第二主办单位：北京思得易咨询中心
■主管单位：中国科学技术协会
■社长：刘汝林
■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆
■执行主编：杨柯来
■编辑：邹中林/乔沛/刘禹/张建凯
■美术总监：郑京伟
■美术编辑：王丽芳/刘晨
■联系地址:北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话:010-64472729-402 ■编辑部电子邮件:dr@vgame.cn ■传真：010-64472184
■邮购电话：010-64472177/64472180
■广告许可：京海工商广字8210号 ■广告总代理：北京次世代广告有限公司 ■广告联系：杨帆 ■广告电话：010-64472920
■广告电邮：adv@vgame.cn
■订阅：全国各地邮局
■国内刊号：CN11-3505/TP
■国际刊号：ISSN 1006-5032
■邮发代号：82-648
■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所
■官方主页:www.vgame.cn
■官方论坛：www.magiczone.cn

2010年新年第一招、招、招、招聘

大家新年好，《电软》2010年第一期总算出炉了。这期主打内容不用说也是《FF13》啦，希望各位看得高兴。既然迎来新一年，咱们《电软》接下来也会增加很多新内容和看点，同时也给爱好游戏的你创造不少可以发挥能力的机会。在本页右上方一直挂着一个固定的招聘版位，眼尖的同学一定留意过。下面就是2010年招聘启事啦，有意成为《电软》小编的同学请速速发来简历，本启事有效期到2010年3月。

招聘职位：杂志编辑

你要注意的几点：

1、我们并不是一定要求你日语说得比日本人还好，但如果你能有日语基础甚至能够达到日语专业水平，相信你能更好的胜任这个工作。

2、我们最希望你拥有的才能是了解游戏的历史，了解各类型游戏的特点并能够达到精通的水准，毕竟我们是电子游戏杂志，这也是能够到这里工作的基础吧。

3、当然，除了日语外，我们也很欢迎英语水平巨好的朋友加盟，欧美游戏方面将是你未来工作的重点。

4、到这里工作还有个特艰巨的要求，你得能写。没错，如果你不能写的话，说什么也是白搭。不过这能写文章可不是要你胡喷，言之有物，能够给广大玩家带来心灵上的共鸣，比什么都重要。也因此你得有以上的部分基础，才能够做到这些吧。

5、还有，你最好有着能够超越我们现有编辑的精力（实在不行，跟我们哥儿几个差不多也成啊），能够加加班熬熬夜，经常给杂志带来新的点子和创意。

OK，就是以上这些了，我们并不渴求你必须达到以上全部的要求，也欢迎你有我们没有写到的特长。特长生我们也是很欢迎的。

请有意应聘者发简历到yp@vgame.cn邮箱，本刊不接受未预约的面试。发来简历的同学将在三日内得到电子邮件或电话的回复。

简历请详细写清楚你的能力和特长，最好能附录一篇能够展示个人游戏水平的文章。另外，有过类似媒体工作经验的同学优先考虑。

新年第一招就到这里，抓住机会，加盟电软，我们楼下的油泼面可是很好吃的喔~

Focus on Game News 游戏新闻眼

VOL 270

游戏新闻眼，洞察游戏天下！最全面的报道尽汇于此！



↑延期数年，这款几乎快成为神话的《分裂细胞 断罪》终于定下发售日了，希望这次不会再度延期。

EVENT 美国专讯 三家权威统计机构联合发布数据 日美英三国09年游戏总销量概况

本刊讯 enterbrain、The NPD Group和GfK Chart-Track Limited三家权威统计调查公司，近日联合发布了2009年全年游戏市场的游戏销量排行。

在整个2009年，日美英三国的游戏总销量为3亿7930万套，比去年降低了8个百分点。其中美国因经济不景气和音乐游戏销量下滑等原因，同比前年下降了7%，总销量为2亿4997万套。英国总销量为6495万套，同比前年下降了14%，PS2游戏销量大幅减少是主因，不过PS3和X360游戏销量为历史最高点。日本市场同比前年下降2%，为6442万套，上半年销售萎靡与下半年销售迅猛成正反比。软件排行方面，双平台《使命召唤 现代战争2》三国总销量为1186万套，为当之无愧的软件之王，同时也是日本以外的地区销量冠军。占据2至5位的则均是清一色的任天堂Wii的第一方游戏，分别在500万至750套左右，任天堂才是引领游戏市场的最大赢家。



SOFT 美国专讯 《生化危机5 AE》日本以外地区推出X360版，原版DLC3月推出

本刊讯 PS3新作《生化危机5 剪辑版》（Alternative Edition）将于2月18日正式发售，不过CAPCOM近日又宣布，本作还将在日本以外地区发售X360版。

早前CAPCOM曾经公布了一系列有关《生化危机5》的新作消息，包括同时对应PSN和CboxLIVE下载的两个新章节和新佣兵模式的DLC、包含全部DLC的PS3《剪辑版》和X360的《黄金版》，PS3《剪辑版》已经确定包含的是早前的对战模式DLC和今次的新DLC，而X360的《黄金版》暂未公布具体内容。2月18日发售的PS3《剪辑版》将是第一个可以玩到追加章节在内的新内容的版本，新公布的X360版发售日CAPCOM并没有说明，但可以肯定不会与PS3版同时上市，是否与《黄金版》有关联不得而知。



此外，包括追加章节在内的原版《生化危机5》的DLC，日服将于3月陆续开始提供下载，美服则在2月就会有第一弹DLC推出，具体时间待定。

SOFT 国内专讯 奇侠仙境多情剑 传世经典启新章 仙剑奇侠传之《镜花水月》《忆仙》

2010年2月1日，中国移动联合新浪网在北京金融街国际会议中心隆重举行《仙剑奇侠传》（手机版）新游首发推广启动仪式，数百名玩家受邀参与现场活动。活动由著名主持人谢娜主持，当红歌手张杰扮演的李逍遥在白衣仙女伴随下登场，演绎武侠风格。现场玩家气氛热烈，积极参与互动节目。特别是一些玩家用肢体语言，摆出了游戏专区手机点播码的相关造型，另现场来宾、玩家捧腹，并留下的深刻印象。本次活动是中国移动进行新游首发推广的积极尝试。

《仙剑奇侠传》作为中国单机游戏的永恒经典，每款新作都会引起千万玩家的追捧，承载着无数人美好的回忆。此次中国移动联合新浪网首发的《仙剑奇侠传-忆仙》、《仙剑奇侠传-镜花水月》两款手机游戏，延续了"仙剑"系列经久不衰的剧情。《忆仙》游戏内容取材自《新仙剑奇侠传》，创新"仙剑"系列的游戏模式，以痛快淋漓即时战斗表现出震撼无比的仙法攻击。《镜花水月》更是将仙剑世界中跨越的六百年的各代主角齐聚一堂，迸发出唯美动人的剧情。堪称2010年手机游戏的巅峰之作！本次推广启动仪式首发的手机游戏《仙剑奇侠传》之《忆仙》、《镜花水月》由拥有业内资深原创开发团队的新浪飞扬倾心打造。

SCOOP 日本专讯 《GT赛车 5》开发费已被全部赚回 GT全系列总销量已突破 5500 万

本刊讯 PS3竞速大作《GT赛车5》近日确定将于今夏发售，而山内一典宣称，该作的庞大开发费用，已经通过PSP版的《GT赛车》热销全部收回。

PSP版的《GT赛车》于去年10月1日发售，虽然游戏画面素质并未达到官方宣传的那样惊艳，但在PSP同类游戏当中依然处于顶尖的水平，据数据显示，PSP《GT赛车》全球累计销量已经突破180万套，这些销量带来的收入已经超过了《GT赛车5》的开发预算，《GT赛车5》公布出的开发成本为6000万美元，因此推算PSP版的销售额已经超过了这个数字，即便扣去PSP版的成本，这笔利润也足以填补《GT赛车5》的绝大部分开支，加上未来游戏发售后滚滚而来的纯利润，山内一典将用他多年的心血给自己和索尼带来巨额的财富，富人山内一典挣的果然是富人的钱。



另据统计，加上PSP版的销量，GT全系列总销量已超过5500万套，其中最高销量的是〈GT赛车3〉的1489万，不知 5 代能否创造新记录。

HOT TOP GAME NEWS 新闻直击

●光荣公布了PS3/X360《北斗无双》的豪华限定版，其中的附带品比较特别，除了游戏本体外，还会有一张游戏原声OST和一个游戏主题的特质挂钟。同时还有一句宣传语"お前はもう起きている！"（你已经起床了！）。此套限定版含税售价12800日元，不知会有多少人会要这个"新年送终"的限定版呢？



●根据CAPCOM公布的最新情报，PS3版《生化危机5 剪辑版》新增了瑞贝卡和巴瑞两名角色，这两名原STARS小组成员将可以在强化后的佣兵模式中操作使用，不过没有剧情部分。

●X360《极限竞速3》公布了一款最新的赛道DLC，其中包含了两条极具挑战性的赛道，分别有3.22英里和2.24英里，其中包含了大量S弯等高难度的赛段，官方宣传语是将"挑战世界一流车手的极限"。

●KONAMI公布了《寂静岭 破碎的记忆》日版的发售日期，该作将于今年3月25日在日本上市，售价5250日元，Wii版与PS2版同时发售。游戏的PS2美版已经于1月19日发售。

●SCE公布PS3《暴雨》的亚版将于2月23日发售，游戏将包含中英韩三种语言字幕，并确定了游戏封面，亚版保留了欧美版的全部内容，并未做出内容上的删减。

●索尼宣布了一项与英超球队阿森纳的合作计划，凡是阿森纳官方网站的注册会员，只要一次性交纳10英镑，就可以通过PSP在线观看阿森纳本赛季余下的比赛。观众还使用到很多特别的功能，如慢动作回放、比较统计数据和球员名单，以及赛前新闻发布会和联赛积分榜等内容。

●育碧公布了数度延期的X360大作《分裂细胞 断罪》的具体发售日期，该作已定于今年4月13日发售。顺带一提，到今天为止，这款游戏已经不断不断延期了两年之久。

●早先已经从KONAMI辞职的前《寂静岭》音乐制作人山冈晃，已经正式加盟Grasshopper Manufacture公司，即须田刚一领衔的游戏开发公司，该公司正在开发一款由三上真司参与制作的游戏，由EA合作发行，山冈晃在这家公司担任的职务暂时不明，是否参与这款新作的开发还需官方的消息。

SOFT 日本专讯 坂口博信最新RPG正式公开 Wii平台上演《最后的故事》

本刊讯 几乎快被人遗忘的坂口博信近日公布了一款由MISTWALKER开发的RPG新作，名为《最后的故事》，平台为Wii，这样这位FF之父再次成为了玩家们及业界眼中的焦点。



坂口博信在MISTWALKER的网站上透露了这款《最后的故事》的相关信息，本作将是一款以人类最普通的爱情故事为主题，以全新形式展开的RPG作品。游戏将采用即时制的战斗系统，可以战略性的运用战场上的混沌与秩序。系统的框架已经基本完成，目前正在进行成长参数和平衡度的设定。坂口表示“体验高昂激情的游戏感觉”是本作的核心理念，游戏的所有要素都是围绕这一理念运作的，负责开发本作的开发人员都具有非常丰富的经验，这将为游戏的开发注入最好的强心剂，坂口希望可以保持这种愉快的开发进程，玩家们一定会为本作的高素质心跳不止。

坂口博信会在Wii平台推出RPG确实比较意外，新作的名称为“最后的故事”，也许他想和二十多年前一样，打造一款他游戏人生中新一次的“最终幻想”吧，让当年一炮走红的历史重演一次，祝小胡子好运。

SCOOP 美国专讯 XboxLIVE09年销售额1.03亿 比前年继续保持高度赢利状态

本刊讯 调查机构FADE近日公布了微软XboxLIVE平台2009年的销售数据，他们指出，由于XBLA游戏销售额的大幅上涨，09年LIVE的赢利比08年增长了34%之多。

调查数据显示，截止09年底，XboxLIVE的注册用户数量已经达到了2300万，这些用户在LIVE上的消费比08年更加积极，1.03亿美元的销售额比前一年还要火爆。在这其中，XBLA小游戏的平均售价上涨是很重要的一个因素，由前一年的一款游戏8.33美元提高到了9.12美元，上涨幅度接近1美元，随着游戏素质普遍提高，XBLA游戏的销量达到了与实体光碟游戏接近的水平。根据统计，占据XBLA游戏销量榜首的《战地1943》累计销量达到了80万套以上，这是XboxLIVE历史上销量最高的游戏，在线对战人数甚至超过了绝大多数实体游戏。

排行第二的《Castle Crashers》也售出了48万套，该作累计销量超过了100万，《Trials HD》和《暗影杀机》则分别占据第三和第四的位置，这些高销量的XBLA游戏是LIVE最重要的收益来源之一。

以上的数据出自FADE自己的统计，至于数据来源FADE并没有公开，不过微软官方宣称不对这些数据做出评论，他们没有在任何场合公布过相关数据，但LUVE的大幅盈利是肯定不会错的。微软靠LIVE获得了数之不尽的财富，并把这笔盈利继续投入LIVE的建设，如此良好的循环是众多同行所羡慕的。

HARD 日本专讯 Wii打破FC销售记录，NDS打破GB销售记录 两台分别成为任天堂最高销量家用机和掌机

本刊讯 任天堂于2010年度第三季度的财报结算中宣布，旗下的家用主机Wii和掌机NDS，分别打破了由FC和GB保持的最高销量记录，登上了累计销量榜首。

任天堂以往最高销量的家用主机，是在1983年7月15日推出的FC红白机，到停产为止的全球累计销量为6191万台，但这个数字现在已经作古，根据任天堂公布的数字，于2006年11月19日发售的Wii累计销量已经超过了6745万台，成为了任天堂历史上最高销量的家用主机，而且达成这一记录仅仅用了三年时间。同样的，于1989年4月2日上市的Game Boy，先前保持的1亿1869万台的掌机销售记录也已作古，于2004年11月24日发售的NDS全球累计销售已经超过1亿2513万台，成为任天堂历史销量最高的掌机，用时五年。由于FC和GB之前保持的记录也是电子游戏史上的最高记录，因此Wii和NDS同样成为了电子游戏史上最高销量的家用机和掌机。任天堂表示打破这一记录将成为一个新的起点，任天堂仍会为一家一台家用机、一人一台掌机的目标不断努力。



→任天堂的游戏机不仅开创了数个世代，还缔造了数无不尽的传说，任天堂就是电子游戏界的神。

其实就算在中国，任天堂也拥有家喻户晓的知名度，当年的红白机几乎就可以说是一家一台。

SOFT 国内专讯 《最终幻想13》PS3官方中文版5月推出预定 系列22年史上首次中文化，华人玩家的福音

本刊讯 2月5日，在台北世界贸易中心举行的台北电玩展首日，SCEH联合SE公布了一条爆炸性消息，PS3游戏《最终幻想13》，将于今年5月推出繁体中文版，这是系列首次官方中文化。

FF系列诞生以来已经过去了22年历程，系列每作基本都遵循着日版之后美版的惯例，亚洲地区推出的版本都是由前两种包装而来，从来没有正式中文化。在本届台北电玩展的开展当日，SQUARE・ENIX的制作人桥本真司，就以相当隆重的仪式正式公布了将发售PS3版《最终幻想13》的中文版，时间定为今年5月。“《最终幻想13》创造了全球热销的记录，这次中文版的发售将让更多的玩家体验到该作的世界观，作为具有二十余年历史的经典系列新作，游戏充分活用了PS3的机能，打造出了极具压倒性的视觉表现，以及大幅强化的战斗系统，为玩家们带来了全新娱乐体验。”官方新闻稿如此说道。SCEH还还于现场宣布，今后将更加努力的扩展PS3的游戏市场，令其规模更加蓬勃繁荣，创造更广泛的娱乐市场，SCEH将为这些目标的实现继续努力。





←SE和SCE能把FF13这样重头的作品放到台北游戏展上公布中文版，还这么隆重，足以说明对华人市场的重视程度。

如此一款首席大作中文化，而且还开创了FF系列中文化的先河，由此可看SCE对亚洲华人市场的重视程度将远远超过以往，有了FF13带头，今后我们一定会玩到更多的中文游戏大作。

除此之外，本届台北游戏展同时汇集了来自日本和港台众多知名的游戏厂商，SCE、KOANAI、CACOM、SQUARE・ENIX等名厂均带来了游戏佳作参展，并提供了很多已发售和未发售游戏的试玩台供玩家体验。微软、EA、育碧等欧美大厂也都有着自己的展区。虽然规模较小，但本届展会也足以和世界接轨。

HOTTOP GAME NEWS 新闻直击

●根据美国GameFly商品页的情报显示，X360版的《最终幻想13》将采用3张DVD，发售日锁定3月9日。同时微软官方再次重申，SE并没有发售X360《最终幻想13》亚洲版的计划，本作只会在欧美发售。

●任天堂社长岩田聪在1月29日举行的第三季度财报上，公布了《口袋妖怪》最新作的消息，本次作品将是继四年前《钻石/珍珠》之后的完全新作，游戏将加入大量新种类的怪物，加入系列首次登场的新舞台，并且还会有使用NDS新机能的要素出现。

●SEGA公布了一款由三上真司领衔制作的游戏，名为《VANQUISH》，同样是白金工作室出品，游戏监督为三上真司，制作人为稻叶敦志，本作的发售日和平台等游戏细节都暂时未明，从公布出的图片和影像来看，应该是科幻宇宙风格的第三人称动作射击游戏。



↑三上真司的新作曾经说是和EA合作的，但这款与SEGA合作推出的游戏实在引人关注。

●冈本吉起的游戏共和国公布了一款由他们开发预定的PS3/X360双平台游戏，名称暂定为《クラッシュ オブ ザ タイタン・タイタンの战い》，预定2010年内发售，游戏目前的情报还非常少，已知的是玩家将操作神秘的魔人与盗贼，在游戏中解谜与战斗，是一款注重育成的游戏。本作的详细情报有待今后公开。

●微软宣布Xbox1代的LIVE服务将于今年4月15日终止，Xbox1代用户的LIVE续订将取消，今后XboxLUVE上有关Xbox1代的内容将逐步撤消，微软称此举是为了让X360的LIVE发展清除全部的障碍，权衡利弊后做出的决定，今后微软将把全部的精力放在X360的LIVE建设上。

电软视点

多罗猫的小店，东京站前的10日限定外卖场。

PS系主机上的知名游戏系列、《随时在一起》中的主人公多罗猫，凭借着夸张搞笑的造型获得了众多玩家的喜爱。随着游戏中多罗猫人气的提升，在现实生活中多罗猫的周边商品也是年年更新，购买者源源不断。

最近，SECJ就宣布，将会在本月底，也就是1月29日时正式拉开多罗猫小卖店活动的序幕。这次的活动正式名称为“多罗的小店 东京角色故事的外卖场”。从1月29日开始营业，为期10天，在2月7日正式结束。开店地点则是选在了繁华的东京站周边。

本次要开设的“多罗的小店”是以游戏中的同名商店为主题的特殊卖场。从小店的内外布置就能让玩家体验到如同进入游戏一般的感受。当然了，多罗的小店内主要经营的东西肯定与游戏中是不一样的。现实中的这个多罗的小店，主要经营的商品是今年全新推出的限定版多罗玩具类的周边，具体来说，其中的一大部分都是各种造型的多罗猫的毛绒布偶，剩下的则是挂链之类的小饰品。除此之外，店内还摆设有各个机种上发售的不同版本的《随时在一起》系列游戏。以此来方便那些还没有买到游戏的玩家。

多罗的小店的选址也是经过SCEJ精心考虑的。为了方便各地的玩家前来卖场，SCEJ特意将店面选在了与东京站的八重洲地下中央口改扎相连的东京站一番街。在一番街地下一层的这个位置，有着交通方便的优势。而且周围也是属于繁华地段，即便是不知道《随时在一起》这个游戏的人，来逛街时看到造型可爱的多罗猫后，也会忍不住进到店里来看看吧。



↑身穿多罗猫外套的工作人员正在被顾客围起来逐个与他们合影留念。

在这次的多罗小店中，还特意为游戏的FANS们准备了特殊的限定商品。比如像目前为止只有在这里才能购买到的多罗主题手机贴纸，就是众多FANS表示一定不能错过的“必买商品”。还有像多罗猫主题的写真相框。购买这个商品后，还会附赠一张多罗与克罗的合影，这对于FANS来说也是非常有吸引力的了。以及上文已经提到的PSP、PS2、PS3等主机上的相关游戏，各种造型（表情）的多罗猫布偶、水杯等周边商品。总之，凡是在这里一次性消费超过3000日元以及超过5000日元的人，都可以得到相应的特殊赠品。不过，由于一次性消费总数超过5000日元的话，就无法得到3000日元的特殊奖品，所以想要2个全都入手的人，就必须分两次来这里购物才行。



除了前来多罗的小店购直接抢购限定商品之外呢，来这里的人还能够以“玩”的方式来入手想要的多罗猫。在多罗的小店中，特别设置了数台多罗猫主题的抓娃娃机，在抓娃娃机内堆放的全是多罗猫的布偶玩具，而需要消费的价格则是与普通游戏中心相同。另外，店内还设有造型小巧的多罗猫主题的扭蛋机，里面全是多罗猫的小玩具。相信喜欢的玩家看到后，肯定会忍不住的带走几个小多罗吧。

为能活跃现场的气氛，让前来多罗小店的顾客都感受到游戏中的氛围，SCEJ还特别安排了身穿多罗猫外套的演员出来。这些多罗猫演员基本上要负责的就是在店内外招呼顾客，然后与FANS们一起拍照等工作。在多罗的小店内，专门设有一个多罗猫的“工作时间表”，来到店内的FANS可以参考这个工作表来去找多罗猫拍照，如果没有看这个工作表的话，很有可能会出现“为什么多罗猫没有在现场啊？”之类的疑问了。



□文/零羽

电软视点

美国大兵们的游戏情节

游戏对工作与学习的影响究竟是好是坏一直以来都是难有定论的问题，东方社会的看法就不说了，即便是在美国，也时常会有舆论、学者甚至是政客跳出来抨击游戏的负面影响。然而正如那句老话：工具本身无所谓好坏，关键在于用它的人。

正因如此，也就有了以前我们看到过的伊拉克战争期间许多美国大兵捧着GAMEBOY的画面，也就有了美军利用虚拟游戏进行训练的报道。最近，美国国防部海军研究室又发表了一篇研究报告，声称将游戏应用到训练中将有助于提升士兵们的感知和认知能力。

玩游戏的好处

根据美国海军研究室（Naval Research）最近的一项研究表明，视频游戏可以让成年人处理信息的速度变得更快，并且提升他们在面对各种突发问题时的应变能力。

“我们发现游戏玩家比不玩游戏的人，在感知和认知能力上要高出10%－20%。”——这是美国海军研究室官员、同时也是教育心理学博士的Ray Perez，在今年1月20日白宫网络广播一期名为“用科学来武装：现代军事研究与应用”的节目中发表的观点。

“我们关注的是发展训练技术以及训练理念，以此来提升士兵们在战场上的表现。我们要让士兵们的动作变得更加敏捷、处理问题更快，以实现并提高他们在战场上对付恐怖分子的能力。无论是在独立性还是创造性上都要能够面对甚至超越敌人们。”Perez提到了“fluid intelligence”（国内一般翻译成流体智力）这个词来表示人们在面对新的问题、发展新的战术等情况时所表现出的应变能力。在过去五十年的研究中，人们普遍认为“流体智力”是不可改变的：成人到了20岁之后就会达到脑细胞容量的极限，无法再增长。但是最近他们通过研究发现，玩游戏竟然能够提升这一能力！



“我们知道视频游戏能够提升人们的感知能力与短期记忆能力。它们会让玩家长时间的集中注意力，并且拓展了玩家的视野。”虽然通过实验这些事实已经被证明，但是其内在的作用机制尚不是很清楚。“我们认为游戏提升了人们的执行控制力、集中力，并且提供了对外界各种情况的模拟。”

关键的问题在于一旦玩家通过游戏提升了感知和认知能力，并且成为了日常习惯的一部分之后，这种提升效果会持续多久？同时，这些研究院正在想办法将游戏技术整合到士兵们的学习系统之中，包括通过便携的小屏幕终端以及大型虚拟装置。

游戏，无处不在

其实美军早就开始研究将游戏或者是类似的手段应用到日常训练之中了，这里小编收集了近年几次相关的举措，可以看看他们是怎么看待游戏这个“电子海洛因”的。

首先，是美国国防部投资了四百万美元为部队开发一款反烟游戏。这个游戏开发的项目由M. D. Anderson癌症中心的Alexander Prokhorov带头，曾经开发过青少年反烟游戏的开发商Radiant Creative进行开发。由于同为反烟游戏，这款为部队开发的游戏将包括一段游戏展示和一个详细的教育节目来说服战士们永远戒烟。游戏开发周期也不短，Prokhorov预计游戏的测试会在2011年展开，而正式发布要到2013年。

其次，是美国国防部采购2200台PS3组建计算集群的项目。美国国防部的一份招标文件曾经泄漏于网上，而采购对象竟然是多达2200台索尼PS3游戏机。按照文件描述，它们将被用来组建一套高性能计算集群。

文件中声称：“新一批PS3将和现有的336台PS3一起，全部置于一个集群环境中，每一台都通过千兆以太网接口和一个24口千兆交换机相连。一旦硬件配置部署完毕，国防部将在一套基于Linux的操作系统上自行开发集群部署软件代码，并研究专门针对这种Cell处理器架构便携的商业和内部软件代码。”美国空军此前的文件还披露，PS3集群超级计算机还曾被用来测试如何将多重雷达图像处理为更高分辨率的合成图像，亦即后向投影合成孔径雷达（BPSAR）的信息。

我们当然不能奢望别人都从享受游戏本身乐趣的角度出发，但换个观点发掘它更多的好的使用面，这种思维确实值得提倡。 □文/北斗

疾风流言帖 vol.50

春节了，过年了，游戏大作纷纷上市了，最近好游戏出到玩不过来，不管是日式的还是美式的都能让不同喜好的玩家们找到自己的最爱。而游戏厂商们这段时间也在准备2、3月的财年末商战，一群各平台的一流作品蓄势待发，玩家们等待着游戏，厂商们等待着收钱，各等所需，总之等就对了。□责编/翅膀

50 可信度 LEVEL5新作RPG开发中 三大平台花落谁家？

近期来自日本《FAMI通》的消息，LEVE5的社长日野晃博在一份访谈时，透露了有关RPG新作的消息，关于新作的登陆，成为了众多议论的焦点。

除了《二之国》，LEVEL5还将有一款未公布的新作RPG正在开发，不过他并未表明是哪款游戏，哪个机种，玩家们纷纷猜测这是款不同于LEVEL之前作品的原创游戏。回想以前，LEVEL5曾是专门为索尼提供独占游戏的RPG开发厂商，像以前的《黑云》、《银河游侠》等。不过近年来，LEVEL与任天堂一直都保持着密切的合作，像《雷顿教授》等作。但另一方面，LEVEL5还给微软的主机提供了《真实幻想Online》这样的作品，可谓横跨三条腿，LEVEL5会将他们的新RPG放到哪里呢？我们期待好了。

50 可信度 FFV13的开发小组将制作王国之心3

《王国之心》近两年一直在推出掌机作品，家用机的正统续作自05年的2代后一直音信全无，近野村哲也表示，《王国之心3》将在今后由FFV13的小组负责开发。

野村是在《FAMI通》杂志中表达这一说法的，《王国之心3》一直是SE内部预定中的新作项目，只不过因为FF系列作品近几年占据了很大部分的资源和人力，他们没有多余的人手来制作这款游戏，因此把本作放在了一边。FF13已经在去年底上市发售，相关开发人员正在全力投入FFV13的开发工作中，而这个小组中的开发人员，就是未来《王国之心3》的制作骨干力量。这些人拥有丰富的开发经验与精湛的制作技术，一定会将《王国之心3》打造成一部一流的大作。而本次的FFV13，就将见证他们的实力。

70 可信度 FF14将会推出X360版 SE员工透露正在开发中

近日SE的内部员工透露出了一条消息，称早先SE公布的PS3/PC版网游RPG新作《最终幻想14》，将登陆X360平台，本作并不存在独占。

传这是任SE视觉部门光影小组组长的赤间佑树透露的消息，他在Linkedln的档案中谈到，SE目前正在开发X360版的FF14，各种工作都已经进入了正轨，只不过还没有正式公布而已，SE和微软也许会在适当的时机公布这一消息。在去年E3展上，SE首次公布FF14时，SE就说过因为XboxLIVE是封闭网络，关于X360版还需要与微软进一步协商，因此那时只公布有PS3和PC版，如今，微软应该已经解决了LIVE的相关问题，为FF14的登陆扫清了障碍。结合最近《怪物猎人F》登陆X360的情况，FF14在LIVE平台运行应该也不存在问题了。再者说，像FF14这种网游，LIVE的优良环境，能让SE多赚不止一倍的钱。

60 可信度 PSN将提供PS2游戏下载PS3兼容 FF将是首选品牌，重点是第三方

索尼在后发行的PS3主机中取消了PS2游戏的兼容功能，而前段时间又传出了通过PSN下载PS2游戏从而再次兼容的问题，针对此，索尼的人做出的相关回应。

最近有非常多的玩家提出了，可以在PSN下载PS1游戏，却不能下载PS2游戏的抱怨，玩家们都希望可在PS3上玩到那些经典的游戏。索尼的销售部副经理Peter Dille对此表示，他们认为这是一个非常好的问题，这不仅可以让玩家们玩到经典游戏，而且利用品牌效应，能为第三方们带来不错的收益。索尼方面为此与第三方们做了积极的接触，令他们了解到这方面的大好前景。去年12月PSN下载量最多的PS1游戏是《最终幻想8》，这足以证明用户们喜好的游戏都是什么，FF系列的品牌是无庸质疑的，PS1上的作品能大卖，PS2的游戏同样也会受欢迎，其他一些经典游戏也是如此，索尼正在与所有第三方积极洽谈中。由此可看，先前因认为没有必要而取消的PS2兼容性，因PSN下载游戏的收益性，而再次恢复的可能性还是比较大的，而索尼的意思，就是他们自己很有这个意愿，现在就看第三方们支持力度有多大了。

40 可信度 PSP和NDS开发人员纷纷投向苹果iPhone 分析师预测2014年iPhone将称霸掌机市场

苹果公司的iPhone手机近来显出越发迅猛的上升势头，取附带的游戏功能已经威胁到了索尼与任天堂，专家指出，几年后，iPhone将成为掌机游戏市场的霸主。

根据最新数据显示，近年来PSP和NDS的游戏开发人员相继不断的跳槽去开发手机游戏，到今年初手机游戏的开发人员已经占到游戏开发人员的25%之多，而在前一年还只有12%，增长速度如此迅猛，在这些人当中有75%的人面向的是苹果的iPhone和iPod Touch，iPhone系列的开发人员已经是PSP和NDS的两倍之多，如此发展下去，PSP和NDS很快就会面临开发人员不足的情况，近而造成游戏匮乏的局面，这对索尼和任天堂无疑都是不小的威胁。分析师还预测，依照如此的势头发展下去，最早到2014年，iPhone的游戏将占据掌上游戏市场的主流，这个曾被索尼和任天堂瓜分的市场将被苹果的手机一口吞下，PSP和NDS和它们的后继机种将没有立足之地。传统的游戏掌机已经发展到了顶峰，或者说到了瓶颈，已经没有多少东西可供挖掘了，而手机游戏却具有非常广阔的发展潜力。将吸引更多的开发者前来探索。

也许这是危言耸听，也许这是信口雌黄，但这种趋势的确是存在着的，iPhone对游戏开发人员的吸引力越来越大，如果索尼和任天堂不尽早采取对策的话，被人压制是迟早的事情。



网游占韩国主流，开扩市场很困难 我们必须打破教育对游戏的障碍

任天堂韩国分公司社长甲田丰雄在谈及开扩韩国市场时谈道："在韩国网游占居了极大的市场份额，网游就是游戏的代名词，但这种情况下我也认为任天堂的游戏并非不适合韩国人。而韩国的教育体系通常会把游戏作为影响孩子学习的事物，我们必须打破这种障碍。"

——韩国的游戏市场现状真的和我国很像，网游占据市场的情况下TV游戏就是那不入流的，中国如果引进现世代的主机，情况估计比韩国还惨。



MGS和平行者将远超以往作品长度 3D电视将是今后家庭影院的新标准

小岛秀夫在近期媒体采访中提到："《合金装备 和平行者》的主线故事的流程长度，将与系列以往的作品不在同一个水平线上，今年是《和平行者》之年，期待本作能卷起不小的旋风。关于3D电视领域，我认为这将是今后的行业标准，它将走进每一个家庭。"

——小岛对《和平行者》的自信不必多说，不过他对3D的看重到是值得注意，照小岛的个性，也许他会走在3D游戏开发的第一批人行列中。



单纯说任天堂的主机三坟是不公平的 我们希望第三方能制作出精良的游戏

任天堂社长岩田聪近日在回答有关"三坟"的说法时回应道："如今业界卖得好的游戏和卖不好的游戏日益两极分化，即使是非任系主机上也是如此，综合考虑第三方对看家游戏在哪个平台上推出更多的话，我想这种说法并不一定就是事实，我会更加努力的让第三方理解商机的存在，通过制作出精良的游戏来实现双赢。"

——岩田聪的意思就是你第三方必须拿出一流的精良作品才能卖得好，只拿二三线游戏充数卖不动那是你自己的事，任天堂的精力全在自己的主机上，但第三方却没把重心投给Wii，这是你们卖不动的原因。



FF7重制不是不可能，但有很大难度 有太多城镇要高清化，会非常耗时间

《最终幻想13》的制作人北濑佳范最近就FF7重制版的传闻发表了看法："重制FF7的可能性并不是没有，但这个实现起来难度比较大，因为要重制的话，就会有大量城镇等场景需要高清化，这会花去非常多的时间和精力，如此庞大的项目对于重制游戏来说必须慎之又慎，也许在适当的时机下，会考虑这方面的问题。"

——说白了就是重制FF7的开发经费与制作周期不亚于一款高清的完全新作，再弄出个FF13那样的周期来，SE会被拖死的，或者说，想让我重制可以，谁给我出钱我就可以考虑。

电软视点

Activision的使命召唤老兵计划

慈善事业是每个有钱的人积累阴德的一种方式，而有钱的商人搞慈善更是再正常不过的事。不过最近Activision公司搞的一项老兵援助计划"CODE"，把游戏、现实和慈善这原本不相干的词汇联系到了一起，这到是很有意思。

取之于兵用之于兵

"CALL OF DUTY ENDOWMENT"，是这项特别项目的全称，即将《使命召唤》的名字用于项目的招牌。以COD系列在如今业内业外的知名度来说，打出此招牌来做项目是无可厚非的。Activision将在该项目中捐赠100万美金，用于援助从军队退役的老兵，尤其是一些因伤残退伍的士兵，通过建立IT专业学校，帮助他们接受IT领域的精英教育，从而使得这些因战争而落下创伤的老兵们，可以在IT领域重新获得后半生的幸福生活。老兵变IT精英，这的确是一件很好的事情，长年在战场上摸爬滚打的士兵们，退伍后没有职业技能而难以再有发展，这是全世界都要面临的问题，尤其是美国这种常年打仗的国家更是如此，Activision这项举措实在是帮了政府一个大忙。



众所周知，COD系列是以现实风格的战争为题材的游戏，以现实为原型的士兵们就是游戏中的主角，反映士兵们的战斗，士兵们的生活，以及战争的残酷，游戏的取材就是来自于现实。而如日中天的《现代战争》，更是明显取材自美国近些年在世界各地搞得反恐战争，中东自不必多说，那里简直就是战争的代名词，游戏中假想的俄罗斯山区也很明显在影射阿富汗，由此延伸，甚至从美苏冷战演化成美俄之间的国家冲突，包括以前的二战作品，没有这些现实中的题材，就没有COD系列如今的辉煌。把这些从现实战争中得来的收益，重新用于对战争本身的祢补上，是一个有良知的商人应该做的，给老兵们给予生活上的帮助，是不错的方法。用游戏大发战争财，也要把这些财富"归还"给士兵们，更何况这100万美金对COD系列创造的利润来说，只是九牛之一毛。单就《现代战争2》上千万的销量，把这些利润拿出一点来，就足以帮助一个师的老兵重新做人了，这还是保守的。

C.O.D.E.
CALL OF DUTY ENDOWMENT

谁更应得到帮助？

其实转头一想，美国在现实中搞的这些战争，确实给Activision这种以战争游戏见长的公司带来了极大收益，就像武器商人靠战争发大财一样，以这些战争为背景的电影、游戏、电视作品同样发了战争财。往深了说，美国在全球大搞反恐战争，把兵派到各地打仗，除了给美国带来直接利益外，还拉动了国内与之相关的经济，战争带来饿关联产业依靠战争来发展，依靠战争取得巨大的赢利，就像COD系列，公民关注现实中的战争，自然就会对战争题材的事物感兴趣。而在战场上出生入死的士兵们，就是这些财富最直接的创造者，其实不单单是美军的士兵，那些被美国训练、雇佣的当地军人们，甚至与美军交战的恐怖分子，都是这些财富的创造者，拉登的小弟们一边在给美国制造麻烦，却在另一个角度给美国创造了财富。如果说美军的伤兵们是这些财富的牺牲者，那那些为此死掉的恐怖分子，还有被卷进来的无辜百姓，就更是这些财富的牺牲品了。

Activision给美军的老兵们设立教育机构，让这些财富的创造者们过上好日子，顺便还可以从他们当中得到一些活生生的素材用到今后的作品中，这个慈善项目的确是比较划算的。不过站在第三者的角度来看，那些因美国发动的战争而家破人亡的当地百姓，才更应该得到这种援助，战争最倒霉的就是老百姓，COD系列的成功是建立在无数人的尸体上的，这么说虽然有点露骨，但事实就是如此，战争带来了好游戏和巨大的财富，让很多人为此受益，但背后那些牺牲者却是不能忘掉的。

说了这么多，其实Activision能掏出这笔钱捐助，本身就是好的，有战争就无法避免伤亡，游戏也是对战争的一种反思，有这份心就行，希望《使命召唤》系列能够越来越优秀。 □文/翅膀

电软视点

人们称之为「幼驯染」

众所周知，日本是游戏制造大国，那么在这个巨大光环的笼罩下，作为对日本新一代的孩子们而言，游戏对他们到底是一个什么样的东西呢？或者说，游戏在他们漫长的成长中占有着什么样的地位呢？最近看了一篇调查，其实和想象得差不多，游戏对于他们而言依然是主要的娱乐方式。在公园与电车上都能看到热衷于玩便携式游戏机的孩子们。

根据电脑娱乐协会（以下简称CESA）发行的对于游戏的认识调查报告《2009 CESA普通生活者调查报告》，3到14岁的男孩中8成以上，3到9岁的女孩中有5成以上，10到14岁中约8成在玩家庭游戏（2008年调查数据）。把这放到全部人口中，估计3到14岁的游戏人口有1025万，虽然事先了解到游戏在日本是支柱产业之一，但看到这个数字时不得不说，还是超过了预想。但就我个人来说，女孩玩游戏的比例意外的高倒是让我有些意外……对此，CESA事务局的町谷太郎先生就其原因做出了如下说明。



"相对于纯粹沉迷于游戏的男性，女性有着从游戏中获取知识或信息等的倾向。由于过去有着'玩游戏的人＝宅人'的偏见，所以除了猜谜游戏，女性很难会沉迷于游戏中。然而，从90年代中期~后期，随着《啪啦啪啦啪（动感小子）》、《生化危机》等新型游戏大量上市，使得女性对游戏的看法发生变化，女性游戏人口也逐渐增加了。在此背景下，随着2005年智力训练与学习类游戏等出现，使得游戏渗透到了更大范围的人群中。在我们的孩提时代，会认为'游戏＝男孩的游戏'，不过这已成为过去。如今不管男女，玩游戏的孩子都相当多。"

看到这里，其实对于《生化危机》这个系列，最起码是以桔梗个人的圈子和感受来看，10个人中基本会有3成左右的女性玩家，所以对于"《生化危机》不乏女性支持者"的这种长久的说法，我本人倒是深有体会也十分认同……



↑动漫相对于游戏来说更具有随意性，能接受的人群面也更宽。

诚然，这些游戏人口中玩的最多的游戏机果然还是"任天堂DS（含Lite）"。上述报告的硬件类调查中，DS使用率在男女中都是3到9岁6成以上，10到14岁7成以上，优势可见一斑。这样也能理解街上那么多拿着DS的孩子了。在便携式游戏机如此普及的背景中，可能是由于父母定期为孩子买游戏软件吧……想是这么想，可町谷先生说，家庭里为孩子购买的游戏软件数量却没有那么多。

"根据本协会进行的问卷调查显示，父母买给孩子的游戏软件为平均每年3部左右。其中多数是在生日或圣诞节等时候给的礼物。而孩子也懂得不可能总是给自己买游戏软件，所以在'对于游戏行业的意见'这一问卷中，'（为了自己也能购买）希望能把软件卖的再便宜点'这种意见也不少哟（笑）"

而对于游戏软件的价格来说，以DS的游戏价格为例，通常也都是3800日元到4800日元这种价位为主，尤其是任天堂这种第一方的游戏还是比较便宜的，但像DQ这类商业品牌价值高又畅销的第三方游戏而言，价格通常会达到家用机平台的水平，也因此总会成为话题。因为这里有个第三方厂商权利金的问题，所以即使是5800到6800日元的DS游戏也是家常便饭了。

那么进而使人认为如果没有跟周遭的人相同软件的话，进入一个朋友圈子可能就要困难些……随着便携式游戏机的飞跃式普及，有着这种不安的孩子可能也在增加。可是，父母给买的游戏软件数量和我们小时候似乎也没什么变化。尽管在屋外玩游戏的孩子增加，让人觉得孩子的游戏情况发生了变化，然而实际上却可能与我们小时候并没有什么不同。总之无论时代如何改变，游戏对于孩子们的影响还是不言而喻的，这之中除了占据了他们日常生活的同时，也给日本这一重要的支柱产业起到了加以巩固的作用。 □文/桔梗

超大作最终幻想13中文化决定！

汉化专递 EXPRESS CHINESE

说实话，之前就连小编也完全没有奢望过PS3上的RPG超大作《最终幻想13》会推出中文版。毕竟自从初代FF发售以来，该系列就从来没有发售过官方的中文版作品，尽管我国的民间有爱人士已经高质量的汉化了绝大部分系列作品，但两者在意义上毕竟还是不同的。

今年2月5日，就在“2010年台北国际电玩展”开幕当天下午，SQUARE ENIX的制作人桥本真司正式宣布《最终幻想13》将于2010年在台湾地区推出PS3平台繁体中文版，这是《最终幻想》系列首次中文化的作品。本次的中文版只包括PS3版，360版是否会汉化则未知。 □文/北斗



←这次台湾索尼的同胞们不会再翻译成太空战士了吧。

《但丁的地狱》中文化启动

本期杂志特别为大家在第一时间奉上了《但丁的神曲》的游戏攻略，而为照顾中文玩家，EA也准备对《但丁的神曲》进行中文化。通过拥有十年地狱绘画经验与功力的Wayne Barlowe，曾担任过地狱怪客与哈利波特电影的场景设计，他设计出来的地狱场景结合了扭曲、诡异与华丽，尤其是Barlowe对怪物的概念很惊人（惊人到编辑部内某人称本作为“生殖器乱舞”……）。

目前台湾《但丁的地狱之旅》（台湾官方译名）官方网站发表了游戏第二层“淫欲”的中文字幕研发日志，并同时展开名为“勇闯地狱门”的活动。只要玩家加入美商艺电成为粉丝，上传自己与任何《但丁的地狱之旅》地狱场景创意合照，将照片分享于EA艺电帮Facebook 粉丝页面的涂鸦墙，标注文字“一起到《但丁的地狱之旅》游戏冒险吧！”或者任何形容地狱的创意文字，就有机会得到九大地狱特奖以及但丁玩偶，例如贪吃奖是麦当劳大亨堡30个，欺骗奖是假睫毛30份，淫欲奖是内裤30件（汗），未来将陆续公布九大地狱奖项，奖品预计2月20日抽出。

四款PSP汉化游戏纷纷出炉

近期PSP上一共发表了4款汉化游戏，其中《超级机器人大战MX》小编个人记忆中似乎已经有N个汉化组发布过汉化版了。至于这次由smkingdom123个人汉化的新版本有何区别，暂时不得而知，估计不会差别太大。

另外几款游戏中，个人比较推荐的是《神眷之力》，本作是由《公主同盟》的公司Sting制作，知名RPG公司Atlus代理发售的正统RPG游戏，考虑到Sting以往出品的游戏素质，除了系统在上手时感觉比较晦涩之外，深玩下去一般都会比较有趣的。战斗是指令选择式，3人分别配置在前、中、后的各列进行战斗，位置会关系到攻击的命中率以及威力。



←已经数不清这是机战MX第几次被汉化了。

近期PSP汉化游戏		
游戏名称	汉化程度	汉化组
超级机器人大战MX	基本完善	smkingdom123个人汉化
秋之回忆6：三角波动	基本完善	秋之回忆临时有爱汉化
传颂之物：携带版	基本完善	CK-GAL汉化小组
神眷之力	基本完善	ACG汉化组

《逆转检事》高质量汉化版登场

最近越发感觉到汉化游戏的发布属于那种“要么不开张，开张吃半年”的味道。比如上期两台掌机上一个汉化游戏都没发布，这期PSP上有4款，NDS上更是有7款……

在最新发布的这批NDS汉化游戏中，虽然好玩的作品也有不少，但毫无疑问《逆转检事》完美版的推出绝对是众望所归。逆转系列虽然称不上是大众向的游戏，但在我国一直都有着数量固定的拥趸们，而逆转ACE汉化组也正是由这样一群对逆转有爱的玩家朋友所组成。不得不说，逆转ACE负责汉化的逆转系列每一部作品，其素质都是非常之高的。尽管就汉化速度来说无法与某些专业汉化组相比，但是汉化过程的持久以及追求汉化品质之间的矛盾本就难以调和。对于国内的汉化界来说，毕竟大部分都是民间自发的组织或是个人，大部分也都是出于对游戏和对汉化事业的热爱在默默的义务付出，大家是不会忘记你们的。



近期NDS汉化游戏		
游戏名称	汉化程度	汉化组
逆转检事	完美汉化	逆转ACE
金田一少年事件薄：恶魔之杀人航海	基本完善	WikiGT
恐怖校园：禁锢都市传说	文本汉化版	zjm
盛夏之梦DS	自制	任天之浪
七日死亡游戏：目	基本完善	ACG+小黑屋联合汉化
噬魂师：美杜莎的阴谋	文本汉化版	3DM汉化组+雨光临时汉化组
怪鸡星际卡丁车赛	基本完善	UM汉化组

台湾微软汉化团队专访

——每款游戏的中文化约需花费多少人力、时间与成本？

张 每款游戏的中文化制作大概需要动用产品研发部3～5名工作人员，大致上分为制作人1名，中文化经理1名，程序与测试人员2～3名。人员编制会因为制作规模的不同而增减，像是《失落的奥德赛（Lost Odyssey）》因为制作规模庞大而且内容包含细腻的文学创作，因此动用了6～7人，还请了专门翻译日本文学作品的专家来帮忙审视内容。

每款游戏中文化大约需要3个月到半年的时间，原则上是以同步推出为目标，因此在开发阶段就必须展开中文化的制作。所需时间除了受制作规模左右外，还要看原厂的规划而定。像《蓝龙（Blue Dragon）》当初之所以会晚日文版近半年推出，主要是因为原厂决定专注于日文版的上市，因此延后了中文版的制作。后来《失落的奥德赛》虽然还是因为原厂规划所以无法与日文版同步，不过已经能与英文版同步，比《蓝龙》快很多。

游戏中文版的成本单从产品研发部这边很难确切估算。在Xbox 360微软自家游戏部分，原则上是尽可能达成全面中文化的目标，销售量高低不是绝对的考量因素。

以往的家用主机游戏，因为玩家大都已经习惯日文或英文，所以中文化这块并不受重视。不过自从Xbox 360推出后这两年中文化游戏逐渐普及，玩家的习惯已经逐渐改变，中文化也越来越受到大家的重视，我们希望可以继续提供玩家更多的中文化游戏的选择。

——中文化的作业流程分为哪几个部分？各需要多少人力与时间？

张 基本上可以分为3项主要工作，包括程序规划、中文化翻译与测试。在人力安排上，除了程序规划（制作人）是从项目一开始就会投入外，其余人员会随着进度而动态调配。每个人手头上通常不止一个项目在进行，只不过阶段不同。

——哪些部分是由团队自行完成？哪些部分会外包？

张 会外包的工作主要是翻译，之外还有游戏包装封面的设计。

——每款中文化游戏所收录的字数大概有多少？

张 因为中文化的游戏也包括Xbox LIVE Arcade游戏，因此范围很广。Xbox LIVE Arcade游戏大概只有几千字，一般套装游戏通常是3万字起，最多可达50～60万字。

——翻译过程中会遭遇到哪些问题？

张 最常见的问题是翻译出来的内容风格不一致。因为游戏中文化的制作规模庞大且时间紧凑，因此在翻译外包时通常是多人分工，但是每个人的翻译风格不同，有时候差异大到一眼就能看得出来。当发生这种状况时，中文化项目经理就必须去协调外包公司解决。

另外，因为在翻译阶段并没有办法直接对照游戏内容，因此常常会无法确定像是人物的性别或是武器道具的效用等细节，导致翻译的结果与实际内容有所偏差，这部分都需要测试人员在测试阶段逐一确认并更正。除此之外，在翻译日文时还有许多直接翻译所无法忠实呈现的状况，这部分在先前的研讨会中有举出很多例子可以参考，这边就不赘述。 未完待续



从本次新公布的内容来看，主要是以托奇和南斗五车星为主。而南斗五车星是守护南斗圣拳的最后之将，慈母星尤莉娅的五战士总称，分别为风之希尔、炎之舒伦、云之重佐、山之福多和海之黎库，每个人都有自己独特的拳法，全是一骑当千的猛者，而手臂上的五星刺青正是是他们的特征。

“南斗五车星”此番强势登场！



《北斗无双》是“无双”系列与经典暴力格斗漫画《北斗之拳》合作推出的梦幻作品。本次报道除了慈母星尤莉娅的五战士“南斗五车星”外，还有最接近北斗神拳正统传承者的男子——托奇。



福多 南斗五车星之山

“山之福多”曾是恶魔的化身，威胁过北斗门并震撼了少年时的拉奥。后被尤莉娅感化而成为五车星之一。为了保护村里的孩子们而穿上抛弃了多年的恶魔盔甲挑战拳王，最终壮烈倒下。



PS3 / X360	本刊译名：北斗无双		2010年3月25日
ACT	KOEI-TECMO	8190日元	日版
BD/DVD	1-2人	720p	17岁以上



重佐 南斗五车星之云

“云之重佐”在心爱的尤莉娅跟了健次郎之后整日放纵在女人堆里，但在得知最后将星就是尤莉娅之后毅然向拳王挑战，其惊人的自创拳法令拳王也感到惊讶，“南斗五车星”中的最强男。

托奇是拳王拉奥的亲生弟弟，北斗神拳两千年最具天赋且拥有最华丽招式的男子，以柔拳著称，但在核战争中为保护健次郎和尤莉娅中了核毒污染而身患绝症，后以武功为世人医治疾病而广为称颂。一生以大哥同时也是宿敌的拳王为目标，最终与拳王决斗时为了能获得暂时的刚拳甚至点了自己的死穴杀活孔。也是一位深爱着尤莉娅的男人，但因自知病入膏肓且觉得健次郎与她更般配所以自行退出。在托奇的教导下健次郎终于知道如何把北斗神拳发挥至极限与拳王抗衡。他最终在与拉奥的战斗中点击秘穴（刹活孔）用尽全力使出刚拳挑战拉奥，但终因身体之故不敌拉奥，而拉奥则念兄弟之情未下杀手，托奇最终与为了验证健次郎北斗继承人身份并使其觉醒的龙牙一起去世。和拉奥截然相反，托奇是一个善良的人。善良到可以舍弃个人情感。把他的爱分给每个人。因此，虽然他自己说很爱尤莉娅，但其实他对尤莉娅仅仅是情，托奇的爱是一种博爱，也正因为托奇的博爱，使他更像是不懂得爱，是一种伟大的不懂。 □文/桔梗

人与人的那一份情感分外耀眼！



←纵使被敌人包围，凭着希恩的能力也完全没有问题。



托奇

北斗神拳门次男

托奇就连惩罚恶徒都使用“北斗有情拳”这种没有痛苦的拳法，他可以毫不犹豫的把尤莉娅和健次郎推入地下室，而让自己承受核辐射之苦，进而落下了不治的绝症。



→北斗有情破颜拳、北斗有情断迅拳、天翔百裂拳等，这些全是托奇的经典奥义。虽不是北斗正统传承者，但武功修为与人格魅力可谓最高。



←托奇招式中那种飘逸的感觉非常华丽。



南斗狱屠拳 南斗六圣之“殉星”

↑希恩是南斗六圣中相貌数一数二的帅哥，性格外刚内柔，图中为施展自己的奥义南斗狱屠拳。

热辣的新情报让寒气烟消云散!



↑霞是为了替哥哥疾风报仇而脱离所属忍群的叛忍，听说哥哥在这座岛屿的新札克岛上，因此怀著急切的心情来到此地。

莉莎过去曾经在巨大组织DOATEC担任主任研究员，由于现在组织遭到毁灭而处在失业状态。虽然如此，现在却忙于副业。





自从Team Ninja的老大坂垣伴信离开TECMO之后，《死或生》就一直没有了新作的消息。直到最近Team Ninja终于打破沉默，公开了《死或生》（Dead or Alive）新作。不过这并不是玩家期待的《死或生5》，而是《死或生 极限沙滩排球》（Dead or Alive Xtreme）的续作，这个系列被定义为休闲模拟游戏，其前两作曾在XBOX初代主机和X360上登场过，而本作作为《沙排》系列的新作不光首次在PSP上，也是首次登录PS系平台，这倒是显出了几分微妙的感觉。

与众多美女们一同享受热带休闲假期



购物在游戏中也必不可少!

↑除了可以进行沙排比赛外，可也以为美女们换上各式泳衣，以及一些特殊的饰品。

《死或生 极限沙滩排球》系列曾被国内玩家戏称为“奶排”。游戏当时采用《死或生4》的图象引擎，是一款集合了其中所有性感佳丽所制作的休闲模拟游戏，玩家将与众多泳装美女们一起在南国岛屿上享受悠闲的热带假期。

樱花
声:井上麻里奈

樱花樱
声:井上麻里奈



→本作的人物选择画面，10位美女包含了系列全部女性角色。

将系列以往经典迷你游戏一网打尽

新作将会收录沙滩排球和各种水上运动作为迷你游戏，游戏的乐趣在于欣赏泳装《DOA》美女们在热带海岛上玩耍，玩家可以给女孩子们拍照，制作养眼的秘密相册。除此之外，PSP版还会增加一些原创新要素，值得各位玩家期待。



→新作完全保留了系列传统的全部迷你游戏。



除了与美女一同游戏外也可制作养眼的画册

↑拍照模式下，玩家除了可以对美女们进行拍照外，还可以制作不同的相册专辑。

与其他的角色一样丽奥也拥有着绝高的人气目标是沙排冠军

经过系列的两次进化后，全新作品呈现在眼前。在玩家翘首以盼的同时，发售日也已慢慢临近。



本作由KOEI-TECMO公司预定于2010年4月2日在PSP主机上发售推出，定价普通版5229日元，秘密乐园盒装版7329日元，“霞”特制模型（1/6，两种泳装造型）&秘密乐园盒装版15729日元的这款人气动作对战游戏“死或生”（Dead or Alive）系列改编衍生新作《死或生 天堂》（Dead or Alive Paradise），如今官方特地宣布本作登场人物画面等相关图像画面要给玩家们欣赏！在这次官方所公布的人物角色图像方面，分别是系列中备受玩家们欢迎的女忍者霞、莉莎、丽奥还有瞳这几名角色的最新画面。 □文/桔梗

死或生新人物登场!
丽奥 声:井上麻里奈

丽奥并不是本作的新角色，而是《极限沙滩排球》系列中登场的原创角色，她目前的职业是赌场的发牌员，也称为“荷官”（DILA）。丽奥与其他的角色一样，也是拥有着很高的人气，而她的目标是获得此次沙滩排球的冠军。

PS Portable PSP	本刊译名：死或生 天堂		2010年4月2日	
	ETC	KOEI-TECMO	5229日元	日版
	UMD	1人	记忆容量未定	17岁以上

群雄再结集 乱世之争开幕！

官兵卫拥有着一双优秀的慧眼，为此让他对天下混乱的局面有了独到的见解。为了实现将东西天下合二为一的雄图伟略，他巧妙地从昏暗的地牢中逃出，带着牢狱中的巨大链子锤，向天下的群雄们发起了挑战！

「请看小生来抓取，天宫之上的闪亮彗星」

黑田官兵卫

武器：铁球

原丰臣军所属。在丰臣家的全盛时代，曾代表丰臣军参加了小田原战役，并取得了无血开城的战功。在秀吉麾下的官兵卫有着虎视天下的野心，因而被石田三成视为危险分子，将他赶到了南方的偏僻之地。

「这里是我的地盘，不许你们胡作非为」

鹤姬

武器：弓

世间少有的可以预测未来的少女。鹤姬从小在与外世隔绝的神社中长大，性格温和、单纯。被称为伊予河野的隐之巫女的鹤姬，由于一直都过着隐居生活，因而对外界的知识极少，而且也不能很好的分辨人心的善恶。

鹤姬虽然是在与世无争的世界中长大，但她的故乡很快就被战乱所波及。天真无邪的她也只得拿起武器来守卫自己的故乡。对于鹤姬来说，危害大海的长曾我部元亲就是最大的敌人。



重量代表着力量的破碎铁球！

↑手持巨大铁球的官兵卫，在战场上异常凶猛。凡是想要围住他的敌人都纷纷被击倒。

挥舞巨大铁球，将敌人一扫而光！

↑围在官兵卫周围的敌人，被他的强力一击统统击飞！



↑关于威力惊人的 BASARA技，最好还是将敌人聚集到一起后再使用。

←图为官兵卫的BASARA技。当他将手中铁球挥舞向天空之后，随之出现的巨大龙卷风暴将敌人全部吹飞。

无数细箭将敌人统统射杀！

图为鹤姬的固有技之一，无数的细箭从天而降，射向敌人,将其缚于地面,使他们无法行动。在使用这个特技时,只要在弓矢发光的一瞬间按箭，攻击效果就会有增加的补正了。





战国历史中的知名武将再次结集！华丽无比的乱世之争令人拭目以待！

操作战国时代的知名武将，在战场上使用华丽无比的各种必杀技来击倒敌人，由此而感受到的极大爽快感就是《战国BASARA》系列的最大卖点。作为系列的正统续作，《战国BASARA3》在爽快感上继续进行了强化改良，各个武将的必杀攻击将会更加的华丽。全新加入的黑田官兵卫、鹤姬、岛津义弘等数名新参战武将，都有十分华丽的各种必杀攻击方式，由此本作游戏中战斗的华丽程度也将会有一个新的提升。本作除了在参战武将上的更新之外，还在游戏剧本上进行了全新的追加。在广阔的日本列岛之上，参加关原合战的各路英雄们将上演一出绝壮的争霸战。上述所说的便是在本作中全新增加的的特殊剧本——战国演剧绘卷。在该剧本模式内，玩家将会亲身参与著名的关原合战，在各个舞台内大显身手，消灭敌人，并引领自己所在的势力，逐步吞并对手的地盘，最实现日本列岛南北两方的完全统一。 □文/零羽

PS3 / Wii	本刊译名：战国BASARA3		2010年夏季预定
动作	CAPCOM	价格未定	日版
蓝光/DVD	1人	720P	审查预定

「现在就向你们展示，消失已久的传说之刃」

岛津义弘

武器：大剑

示现流的最强武者。拥有着无以伦比的一刀必杀术岛津义弘也有着鬼岛津的异名。众人都对他的强大实力有所畏惧，同时也有一大部分人对他十分崇拜。另外，岛津最大的愿望就是希望有新一代的年轻人能够超过他。



←示现流的必杀技能够将敌人一刀两断！看到岛津手中大剑挥舞之时，就可预见之后的结果了。

岛津大剑乱舞，对手皆遭瞬间秒杀！

大分量呈现！厚重且细致的剧情！



力求回归原点的活剧！

大家在玩过本作之后，会有某些东西能留在内心中！

系列中最长的剧本

——游戏中的每位主人公都有各自的故事吗？

横山昌义（以下简称为横山） 恩，游戏中并不是采用所谓的主人公切换型的章节形式。实际上是让各个游戏主人公分别演绎自己的故事。在本作中，我想要呈现出以往的《龙如》中所没有的，具有不同立场与人生观的男子汉故事。这种构想在制作的最后，正因为能够融入到游戏的世界观而使得《龙如4》这款作品得以成立。其实我在构思的时候，并不太有是在制作系列续作的感觉。从某种意义上说，或许对本作没有事前理解的人，倒是可以自然地体验游戏的乐趣（笑）。因为我把登场人物的台词设计成能够让人自然地感受到世界设定等等的表现方式。我想就是第一次体验本系列的玩家，也能够很好的感受《龙如》的魅力。

——《龙如４》中是否有掌握故事的关键词呢？

横山 在本作游戏中，有两个关键词。其中一个是名为莉莉的神秘女性。还有一个就是在25年前所发生的黑道组织袭击事件。这两者构成了本作游戏剧情的基本框架。像桐生等4位主人公都会与上述的关键词有紧密联系。总而言之，我在编写本次剧情的时候，特别注意到必须编写成让玩家有切身感受的故事。因而放弃了政治之类的题材，希望玩家能够期待故事的设定。虽然提到了游戏的续作，总是会让人有应该会变得更加华丽的想法，但我却想让本作的风格再一次的回归原点，并且是那种更加古朴的风格。虽然这是一种比较奇怪的设定，但通过地位与身份、价值观与目的意识接近玩家的主人公，希望各位来感受虽然并不真实，但却有真实感的世界。另外，因为桐生拥有不变的信念，所以我希望能有带着和桐生不同信念处理事件的主人公。通过这个构想，我觉得可以让桐生这个经典角色的性格变得更加鲜明。

——请您能具体的来说说，所谓“角色变得更加鲜明”，是指游戏中的那些地方呢？

横山 我在本作的剧情故事中，描写了桐生是“为了自己”而行动。他并不是因为被卷入某个事件当中，而是纯粹“以个人意志行动的”。另外，因为情感戏份的增加，所以故事分量自然地也跟着有所增加。最终的结果，便是主线剧情故事变成了《龙如3》的1.5倍左右。我深信在故事分量之外，故事的节奏感、速度感、也都是系列作品中最强的，因此，敬请各位玩家期待游戏发售日的到来吧。

主人公各自面对的敌人

——在每章结束更换下一个主人公时，他们的剧情就算是完结了吗？在每个主人公的章节中，有没有BOSS战之类的设定呢？

横山 BOSS战的设定肯定是会有的。而且每个主人公都会去面对他们自己的BOSS。不过，说起来，各个主人公们在游戏中并非是打到这些BOSS就算是完结了他们的剧情。在打倒他们各自的宿敌后，游戏中的4位主人公会齐聚一堂，并凭借各自的意志去完结他们最后的使命。

——这也就是说，玩家们将可以在本作中，享受到比起系列的前作还要多5倍的乐趣了，是吗？

横山 你的这种说法还是很贴切的嘛（笑）。确实是这样，在游戏的最终章，也是游戏最为精彩的地方。本作的最终章不是只有一个BOSS等待着4人去收拾，而是每个人都有自己要面对的宿敌，或是要去完成的使命。在故事的最终时刻，这4位主人公将会齐聚一堂，并且挺身对抗各自的敌人。游戏中随处都有连制作游戏的我们都会大吃一惊的场景，因此，希望大家也期待这些部分。在本作中，各个BOSS都能撼动玩家的悲伤、欢笑、友情、热情等。因为游戏中的主人公们并不是仅仅出于憎恨，或是为了战斗之类的单一目的而战，所以玩过的人相信应该会觉得心情有所舒畅吧？总之，我是想让本作的结局变成很欢快的收场。

——原来如此，那么，在本次访谈的最后，请对期待本作发售的FANS们说几句话吧。

横山 我一直是把各位玩家所给予的意见，当成是游戏制作上的最重事项，并依次来进行游戏作品的开发工作的。不管传达给我们知道的是责备或是赞美，我都会认真听取。虽然说在实际的游戏制作上并不能够回应玩家所给予的所有意见，但是我在写剧本的时候，心里面会想着：“一定要对FANS的意见有所回应才行。”也就是能否提供给玩过这款游戏的人，算得上是具有充足分量与满意度的作品。希望会使大家觉得7980日元花得有价值。在《龙如》中，我们加入了各式各样的内容进去，而各位玩家只要以“这个地方不错”或是“这部分真不好玩”来判断就行了。或许少了一个游乐场所，游戏的整体感觉并不会因此而有什么改变，不过如果大家不喜欢本作的故事剧情的话，那么一切就会让人感觉很糟糕呢。对于剧本的期待、长度、分量、构架、游戏本身的乐趣，希望不会让大家觉得有什么距离感。要是能够真挚地承受这一切的就是本作。虽然7980日元有形形色色的价值，但我不会说因为可以让人一直玩下去，所以这个价格算是便宜。因为这些剧情在大家玩过之后，肯定会在自己的内心里留下某些东西，因此，敬请衷心期待3月18日的发售。 口文/零羽

由四位主人公演绎的精彩剧情！

本作故事是由4部分所构成的。剧情流程将会以秋山篇（第一部）、冴岛篇（第二部）、谷村篇（第三部）、桐生篇（第四部）的顺序逐步展开。各个篇章皆有多个小篇章组成，等到桐生篇完结后，还会有4人一同登场的最终篇。另外，由于在最终章是所有的金钱与道具都会被整合在一起，所以玩家不用担心有所浪费。



↑在本作中玩家还能培养自己的徒弟，让他在格斗大赛上去奋力拼杀、获得冠军。

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：龙如4 传说的继承者			2010年3月18日
	动作	SEGA	7980日元	日版
	蓝光	1人	720P	17岁以上

PRISON BREAK

PS3 / X360	本刊译名：越狱		2010年3月16日	
	ACT	Deep Silver	49.99美元	美版
	美版	1人	720p	17岁以上

游戏情节与原著剧情紧密相连！

《越狱》是由美国同名热门电视剧改编而成，这次讲述的故事情节是特工Tom Paxton受上级指派，进入狐狸河国家监狱去调查一名叫Michael的银行劫匪。奇怪的地方就在于这个Michael以前从未有过犯罪前科，他何以会从一个守法的公民演变为劫匪呢？为了充分扮演好自己的角色，Tom需要尽快适应自己罪犯的角色。而在美国的监狱中时常充满着群体争斗，暴力横行。Tom需要用自己的智慧和实力在美国最危险的罪犯之间周旋。新一期的游戏截图就向我们展示了监狱中大规模的群体争斗和触目惊心的暴力。然而凡是改编游戏一般都被人用异样的眼光对待，但是《越狱》游戏的画面表现的确超好，人物的建模精细至极，没有粗糙的痕迹，而且整个游戏过程给人一种跟电视剧不相上下的紧张刺激感，是2010年值得期待的大作。本作将同时对应PS3与X360。 □文/桔梗



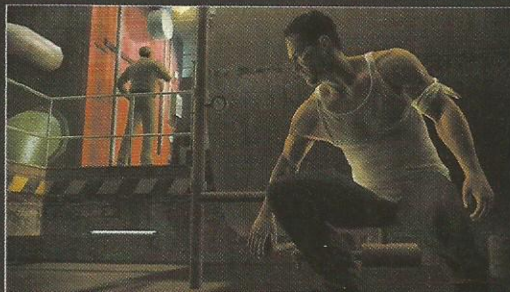
↑在监狱这个充斥着各式各样罪犯的场所，为了充分扮演好自己的角色，Tom需要尽快适应自己是罪犯的角色。

本作在画面表现力方面可以说是“电影改编游戏”的范本了，本作充分展现了PS3和X360的潜在机能，画面的真实程度非常令人吃惊。人物的建模精细至极，没有粗糙的痕迹，而且整个游戏过程给人一种跟电视剧不相上下的紧张刺激感。



→特工Tom Paxton被派遣到狐狸河国家监狱，去调查没有前科的迈克尔为何会成为一个银行劫匪的原因。

游戏情节与第一季剧情平行展开



→潜伏于监狱中的同时，Paxton也要暗中进行着自己的任务。

↓看来是遇到了什么麻烦了么……

一边潜入一边暗自展开自己的行动！





→Paxton将在游戏中遇到原作中的众多角色，与此同时，他还将以自己独立的视角去体验电视剧中的一些重要剧情。

Majin
The Fallen Realm

PS3 / X360	本刊译名：魔堕落王国		2010年预定	
	ACT	NBGI	价格未定	日版
	BD/DVD	1人	720p	审查预定

就在不久前的Gamescom的NBGI发布会上，厂商发表了一款由Game Republic工作室负责开发的新作《Majin: The Fallen Realm（魔堕落王国）》，本作是由冈本吉起所率领的开发商——Game Republic（游戏共和国）开发，NBGI负责发行。计划2010年发售，预计平台为PS3与XBOX360。本作是一款第三人称的动作冒险游戏，玩家操作的主角是由一名年轻的盗贼和他的巨型伙伴共同组成，展开他们的奇幻之旅，游戏素质比较值得期待。 □文/桔梗

盗贼与他伙伴的旅程开始了！

→游戏中不乏这种具有原始气息的场景，令人印象深刻。

冈本吉起亲自开发打造最新力作

本作的开发是由冈本吉起率领的“Game Republic（游戏共和国）”来负责的，曾经的PS3独占作品《Folklore（失落的传承）》便是他们的力作，而具体到本作的制作人则是曾经的原CAPCOM游戏统合部部长冈本吉起，其代表作有《街霸》、《生化危机》等。





←故事背景设定是以抗争黑暗力量，挽救失落的王国题材为基础。玩家需要在巨型伙伴的帮助下，度过重重难关。

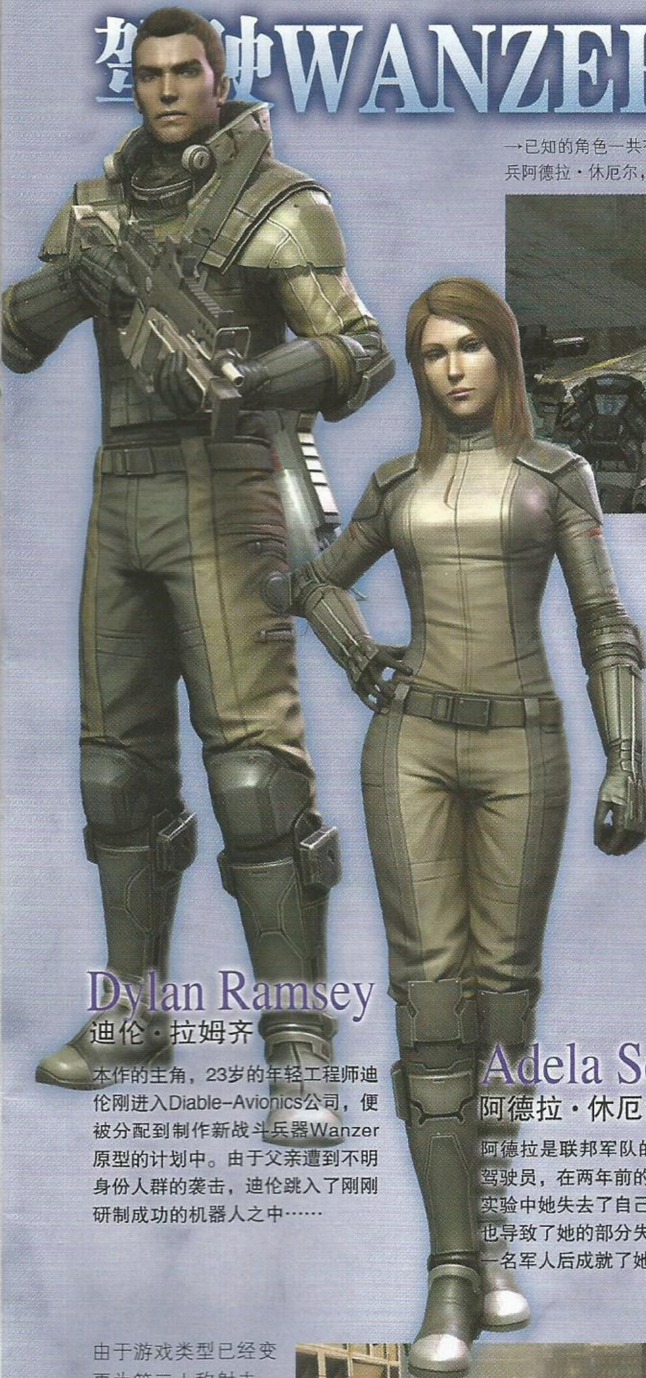
巨型伙伴的固有能力是……!?

真相将一步步揭开！



↑随着游戏的不断深入，失落的王国和巨型伙伴相关的秘密将会逐渐显现。

驾驶WANZER机甲驰骋于钢铁战场！



Dylan Ramsey 迪伦·拉姆齐

本作的主角，23岁的年轻工程师迪伦刚进入Diable-Avionics公司，便被分配到制作新战斗兵器Wanzer原型的计划中。由于父亲遭到不明身份人群的袭击，迪伦跳入了刚刚研制成功的机器人之中……

Adela Sewell 阿德拉·休厄尔

阿德拉是联邦军队的一名Wanzer驾驶员，在两年前的一次军方秘密实验中她失去了自己的父母，同时也导致了她的部分失忆。入伍成为一名军人后成就了她出色的成绩。

→已知的角色一共有3名：身为主角的迪伦·拉姆齐、失去记忆的女兵阿德拉·休厄尔，以及混迹战场多年的老兵戈德温·莫斯利。



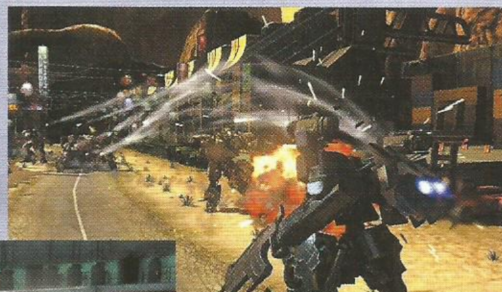


←在前线任务的第一作中，人形机器人被称为PANZER和VANZER，不过从2代开始这类人形机器则开始被统称为“WANZER”，这也是系列一大特色。

全新的第三人称射击 全新的前线任务

→大概是考虑到如今战略角色扮演不再吃香，本作变更为第三人称射击。

↓本作无法像以往那样可以收到大量的同伴，而是取而代之以数量虽然有限、但同样可靠的战友们。





紧张刺激的联机模式！

如果你觉得游戏中的敌人太小儿科的话，还有一个全新的在线游戏世界在等着你，那就是本作的多人联机模式。玩家不仅可以单打独斗，也可以和其他玩家组队共同奋战，在这个虚拟的战场上用各自的Wanzer一较高下。

FRONT MISSION EVOLVED

由于游戏类型已经变更为第三人称射击，因此关卡方面也是非常的丰富。玩家需要驾驶机甲在高楼林立的城市、冰天雪地的南极和一些独特的地区中与敌人展开激烈的战斗！



←本作由开发过《寂静岭 归乡》等游戏的双螺旋公司进行制作。

驾驶自己独有的爱机 在网络中与人对战





→充满了近未来科幻风格的世界观是本系列一贯的特色。

更猛烈的战斗即将打响！

SE奉献给前线任务粉丝们的别样体验

前线任务系列是前SQUARE旗下一款著名的战略模拟角色扮演游戏，该系列一直以可以自由组装人型机器Wanzer投入战斗为特点吸引着粉丝们。然而最新作“进化”的游戏类型却突然变成了一款第三人称视角的射击游戏。玩家需要驾驶着Wanzer与伙伴们并肩在战场上与敌军的坦克、飞机以及同样的Wanzer战斗。

本作中将提供数十种武器和零件机体让玩家自由打造拥有个人风格的装甲机器人。武器包括了标准机枪、高功率步枪，以及可装载于肩部、破坏力惊人的火箭发射器等等；而为了在不同的战场中穿梭自如，也可以选择不同的腿部零件，提升行动的机动力。详细的调整项目，让玩家更能够配合战况随机应变。

故事背景方面：未来的某个时间，世界已经彻底改变，科技取得了巨大进步，许多国家都合并成了地理政治区。但是很可惜，有一点没有改变：那就是人类的好战性。当恐怖份子的袭击摧毁了U.C.S珍贵的轨道电梯后，军队也迅速集结起来准备消灭这些恐怖份子。Dylan Ramsey是个年轻的工程师，他也被卷入了这场灾难中，玩家们将以第三人称来体验发生在他身上的故事。

本作是一款跨平台游戏，预定发售的的平台包括PS3、X360和PC。

□文/北斗

PS3 / X360	本刊译名：前线任务 进化		2010年预定
射击游戏	From software	价格未定	日版
蓝光/DVD	1-8人	480P	年龄审查中



METAL GEAR SOLID PEACE WALKER

战争的意义、以及军人们的使命！

PS Portable PSP	本刊译名：合金装备索利得 和平行者		2010年3月18日	
	战术谍报	KONAMI	5229日元	日版
	UMD	1~4人	记忆容量未定	审查预定

小岛秀夫全力打造的PSP大作《合金装备索利得 和平行者》即将于3月18日发售。我方基地将是位于海洋中的平台"MotherBase"，任务中说得的敌方士兵都会集聚于此处。加入的同伴越多，就能开发出更强力的武器与装备。

Chrysalis
クリサリス

可以灵活飞行在空中的自律型AI机动兵器，即可独自进行侦查和机动作战，也可配合大型兵器进行辅助作战。



Pupa
ピューパ

体型非常巨大，看上去似乎非常笨重，实际上速度却很快，后方的四座炮台没有火力死角。



↑在和平行者的剧情中，玩家将要面对数种无人驾驶的强力AI兵器。



Cocoon
コクーン

搭载了众多炮台的重火力型兵器，上方还有巨大的机械手臂，反应速度和机动性偏慢是其弱点。



→本作的音效使用的是VOCALOID音源，戴上耳机的感觉非常有冲击性，想象一下右图中这架Pupa引擎轰鸣时的咆哮吧！

机械的巨兽 将阻挡在你面前！

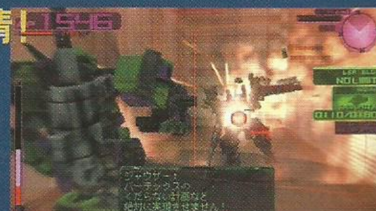
ARMORED CORE LAST RAVEN

PS Portable PSP	本刊译名：装甲核心 最后的佣兵		2010年3月4日	
	动作射击	FromSoftware	3990日元	日版
	UMD	1~4人	记忆卡容量未定	审查预定

《装甲核心》系列一直都是凭借着独有的复杂操作系统而受到了专业玩家的一致好评。副标题名为"最后的佣兵"的本作，是PSP主机上的第三款移植作品。本作将会在继承PS2原版的基础上，大量追加新要素，进一步增加机体装备零件的数量、追加新机体、强化联机对战系统、并将PS2的画面进行16：9的优化处理。还有，本作可以继承PSP上前两作的存档，让老玩家直接获得前作中的各种强化零件。本作中，将会采用改良型的新系统，当玩家进行游戏时，每个任务都会有24个小时的时间限定。超过时限即代表着GAME OVER。在出击的任务中，也会根据玩家完成的情况产生分支路线，并根据分支路线来决定最终的6种不同的结局。另外，在通信对战模式中，玩家间还可以交换对战资料，并以对手的视角来观看自己战斗时的操作，以此来提高自己的对战水平。 □文/零羽

精彩的主线故事剧情！

由于正体不明的特攻兵器的突然来袭，AC佣兵的统括组织也遭到了波及。眼见事态愈发严重，为了确保新的秩序，分别提出各种主张的联合统治机构阿拉安斯与武装集团巴迪克斯提，最终展开了一场AC大战。



挑战各分支剧本！收集全部结局剧情！

↑游戏中的两大势力为了争夺霸权而展开了激烈的对决战。

←本作游戏中被完全破坏的零件无法继续修复，只能重新购买。

全新解说系统，更加人性化。

解说系统将会详细列出角色背景、佣兵的来历、AC兵器名称、世界观解说等各种资料。



↑本作中将会有多达500多种的零件供玩家选择，快利用这些零件来创造自己的原创机体吧。

灵活组合各部零件，打造个性机体！

大量追加经典强化零件！





↑本作的画面表现也根据PSP的屏幕进行了再调整。

→本作中追加了系列中经典的30多个零件。

1月28日 永恒终结



PS3 X360 PLAYSTATION 3/XBOX 360 BD/DVD
SEGA 7980日元
RPG/日版/1人 12岁以上



一向以系统设计为傲的3A此次虽大打时尚牌，但游戏的门槛仍未向大众妥协，可研究的地方不仅多而且深奥，对玩家的悟性和耐心都是一种考验。RPG这类游戏通常把剧情摆在首位，系统次之，但从可玩性来讲，系统才是最重要的，而3A在这方面的造诣正是其他日厂难以企及的。 By 桔梗



《永恒终结》在战斗系统方面的深度和远度，已经完全走在了其他RPG前面。当然，这是款很难上手的游戏，即便是RPG老鸟也要琢磨一番。完全掌握后必会沉浸其中。换装系统也成为这款游戏的一大话题。日本RPG如果都有这样进化的勇气，何愁没有玩家支持。 By 能量块



战斗系统与传统的日式RPG完全不同，是一套新的设计思路，上手门槛比较高，需要玩上至少20小时才 能弄懂其中的奥妙，但掌握后就会觉得其乐无穷，深深陷入其中不能自拔，探索潜力非常高。不过玩到后期感觉战斗过程过分拘泥，可以改良加强 的地方还相当多。 By 翅膀

1月28日 魔塔大陆3



PS3 PlayStation 3 BD
NBGI 7329日元
RPG/日版/1人 12岁以上



本人对这类游戏倒是无爱，不过既然是宅向作品，那就不要管外界的各种评价了，自己对它有爱就万事OKEY。本作是GUST知名的RPG《魔塔大陆》系列的第三作，冒险的故事转移到了第三塔。在众多要素中最容易吸引眼球的应该就是各式换装了，也自然值得有爱人士去大力投入。 By 桔梗



在高清的支持下，作为游戏卖点的形象设计表现出色，2D部分看起来很养眼。不过除此以外，其他方面就平平了。不仅故事上没有突破，连系统也缺乏新要素，基本上仍旧是在走老路。设计上有些保守，仅仅是当高清PS2来开发的。也是目前大多数日式RPG面临的问题。 By 能量块



游戏的卖点主要就是培养未成年少女来满足养成方面的爱好，对于喜欢这种题材的宅男来说就是神作一般的存在，女主角们同时拥有两种人格更是能同时满足两种口味，这种宅味十足的要素的确是比实际游 戏性重要得多，对于不控纯宅向的人来说，基本是纯FANS向。 By 翅膀

2月4日 星海传说4国际版



PS3 PlayStation 3 BD
SQUARE-ENIX 8190日元
RPG/日版/1人 12岁以上



与其说是加入了很少的东西，不如说是修正了很多东西。除了加入战斗中的目标切换功能外，一些原有的技能也做了大幅的调整。此外，国际版具备英日双语语音和多语言选择，这一点也满足了更多玩家的需要。至于本作白金奖杯的取得难度在日式RPG中也仅次于《白骑士物语》和《大航海OL》。 By 桔梗



又是一款360条约的游戏。《星海4国际》尽可能的满足了新版本的要素丰富度 ，更多的语言选择、微调的战斗系统、3D人物形象等，还算得上是“最终版”。不过PS3版在画面上再次杯具，清晰程度落后明显，尤其是厂商在认为无关紧要的部分投机取巧，也不难理解了。 By 能量块



PS3版这次做出了不少细节上的改良，战斗系统加入了新要素后，整个战术有了比较大的变化，对比 X360版显得更加注重战略性与打法，也因此战斗更加有趣味性，同时保持了原来的那种爽快感。游戏的 画面虽然略有劣化不过掉帧的问题得到解决，实在是令人 欣慰。 By 翅膀

2月5日 但丁的地狱



PS3 X360 PLAYSTATION 3/XBOX 360 BD/DVD
EA 59欧元
ACT/欧版/1人 17岁以上



本作和“神”这个字有关的地方有两处：一个是故事源于名著《神曲》，另一个是奖杯和成就“神”作，除此之外，其它方面再无“神”的地方。必须要指出的一点是，本作绝对不是模仿《战神》，而是几乎克隆了《战神》。事实证明，EA就是EA，它永远只能作车枪球，ACT还是歇了吧。 By 桔梗



二流动作游戏，拙劣的抄袭模仿。无论哪方面来比对，不用奎爷出马，光CAP的但丁就甩它N条街。你根本在这款游戏中看不到太多亮点，没有日本的装酷，也没有欧美的恢弘气势，完全是一款缺乏大作气场的游戏 。本作在成人方面走得实在过远，成人也未必消受得了…… By 能量



不跟《战神》来对比的话，单纯就游戏本身还是很不错的一款游戏，操作流畅，场面火爆，动作爽快，还有超多的暴力血腥场面和露点18禁内容，十分适合追求刺激的成年玩家，在同类游戏当中各种游戏要 素比较上乘。当然，游戏模仿的味道非常浓，让人不得不去对比。 By 翅膀

2月9日 生化奇兵2



PS3 X360 PLAYSTATION 3/XBOX 360 BD/DVD
2K GAMES 59.99美元
FPS/美版/1人 17岁以上



本作经历了漫长的延期过程，但好在游戏品质没有让人失望。虽然本作的主角做了改变，但玩法基本与前作相差不大，一些能力和武器使用与前作相同，可进行的攻击变多，将面临更高人工智能。游戏支持最多10人互殴，除最基本的枪战，质体超能力也占有一席之地，总之不要错过本作。 By 桔梗



二代是款真正让被一代震撼的人可以延续那种感受的作品。依旧是牛逼的故事，一流的代入感，很少有FPS游戏能够将剧情表现得如何出色。音乐、声效配合多声道耳机让玩家很有状态，加上出色的操作感，《生化奇兵2》继续拉开其他FPS游戏与自己的距离。 By 能量块



游戏维持了前作那种毛骨悚然的气氛，海底城内的探险在第一人称视角的烘托下显得紧张感十足，突然出现的敌人和四周阴森的环境搭配得恰到好处。游戏的战斗系统比起前作有了一定强化，射击感觉相当硬派，各种奇幻要素与游戏的故事背景结合得非常出色。 By 翅膀

国外游戏媒体的游戏评测

IGN对《生化奇兵2》的评价（9.1/9.5分）：吸引人的故事情节、性格鲜明的人物、有关道德的思考以及贯穿全剧的深刻主题让这部作品充满魅力。画面表现9.0分：这次给人的印象当然不及前作深刻，但是风格还是保持得非常好，使得画面依然优秀。声效表现9.0分：配音、背景音乐和物体声音都达到了顶尖的水平，玩家可以强烈的感觉到自己融入了游戏世界。战斗体验9.0分：一系列的改进出现在本作中，比如遥控破解机器和特殊技能，玩家会被战斗的精彩深深吸引。从头到尾都是一个绝佳的体验。耐玩性9.0分：单人剧情战役本来就很吸引人，再加上给人惊喜的多人联机、待解除的项目等，使得本作有很多理由让玩家反复享受。

IGN对《但丁的地狱》的评价（7.5/8.0分）：对地狱的刻画令人印象十分深刻.对人物和故事的描绘受限于某些噱头式的M级别内容。画面8.0分：地狱生物刻画突出,而且画面保证了60fps.固定的视角对于跳跃是一种限制。音效8.0分：整体来说音乐相当不错.音乐声音较弱时,周围的噪音和音效效果也不错。游戏性7.5分：唬人的简单战斗操作和不恰当的挑战使得它又我们以前看到的独创操作体验变为了完全的抄袭。可重玩性7.5分：除了Gate of Hell，它没有什么其他东西能让玩家有重新挑战一遍的愿望——直到DLC出现为止。

IGN对《黑暗骑士》的评价（9.0分）：结合了《战神》与《萨尔达》的特色，却又自成一格，完完整整是个全新的游戏。游戏中的角色拜著名的Joe之赐，也是风格独具，这位设计师参与过X-men等著名的动画、漫画。游戏性方面，融合了《战神》与《恶魔猎人》，并不只是单纯的把各家精华胡乱凑在一起，反倒完美结合了这二十年来的各个经典之作，带来令人难以置信的完美体验。随着游戏时间的增加，就可以了解到末世的游戏深度。编者花了28个小时，还没有办法收集完所有的物品、将武器封顶，很多地方都需要你的脑筋转个小小的弯才行。当然，想不出来的时候颇令人沮丧就是。难度方面，不能说是超难，但第一个魔王Tiamat一定会让你吃些苦头。但是从这边一直到最终几个头目之前就又还好，另一部分就是取决于你让主角的能力强化到什么程度。而且关于BOSS战时的打法也需要动一番脑筋，对玩家是个考验。

1月28日 勇者斗恶龙6 幻之大地



NDS NINTENDO DS 卡带

SQUARE ENIX 5980日元

角色扮演/日版/1-2人 全年龄

这次的DS复刻版取消了原来的怪物同伴系统实在是让人感觉颇有些遗憾，甚是怀念当初的杀人机器和灯神，好在龙和高散金属被大幅强化，也算是一种弥补吧。剧情动画的数量倒是比想象中的多，游戏难度和隐藏迷宫进入条件降低了不少，各方面的表现仍旧十分出色！ By 北斗

《勇者斗恶龙6》是天空系列3部曲的第3款作品，交代了4、5代天空系列的由来。其中三代转职用的达玛**ダーマ**神殿复活，但平衡度大幅改变，前代的许多咒语重要性降低。另外五代大受欢迎的怪物加入系统大为简化，并强化其各自特色。本作的复刻还是比较令人满意的。 By 小沛

作为国民级最强RPG游戏的复刻版，DQ6果然没有让人失望。全新进化的游戏画面，超高的自由度，大长篇的剧情故事，使本作成为了一款没有理由不玩的游戏。由于本作游戏剧情进展相对复杂，而且基本都没有明确的提示，所以看不懂日文的玩家恐怕会四处碰壁…… By 零羽

1月28日 天诛 红 携带版



PSP PS Portable UMD

From Software 6090日元

动作冒险/日版/1人 15岁以上

与其说是“From Software携带版系列”，倒不如说是“From Software炒冷饭系列”，分明就是打着怀旧的名义骗钱嘛。相较于PS2上的原本，这次的PSP版画面表现比较一般，而CG动画就比较惨不忍睹了，锯齿充斥于屏幕之上，让人无法忍受。好在主题曲还是很好听。 By 北斗

《天诛红 携带版》以PS2版为基础，并配合PSP特性加以翻新。为了让玩家能够更自由自在地融入游戏之中，不但设定了各种不同难易度调整，过关后的附加要素，也是系列以来最多的。此外在角色成长的系统上也有所改变，不再是前作的九字量表，而是另外全新的系统。 By 小沛

天诛系列的又一款掌机版移植游戏。本系列的最大特色就是追求秘密潜入的乐趣以及巧妙暗杀的快感。在操作方面本作基本与PS2版没有太大差别，玩过PS2版的玩家可以非常轻松的上手。只不过，机能上的缺陷，使得本作的画面表现水平实在不能让人称赞。 By 零羽

1月28日 不可思议的迷宫 风来的西林3 便携版



PSP PS Portable UMD

SPIKE 6090日元

动作角色扮演/日版/1-2人 12岁以上

作为一款纯FANS向的迷宫类游戏，本作也开始尝试着降低门槛吸引更多的玩家。游戏刚开始的时候可以选择迷宫中失败后道具不会丢失的简单模式，或是传统的失败后丢失所有道具的正常模式。在保留Wii版要素的同时加入了一些新的要素，通信救助系统比较有趣。 By 北斗

本作继承了系列以往的系统并加以强化，加入会影响环境照明与怪物种类的昼夜交替，迷宫中会随着状况变化的地形效果，能力比一般怪物更强的爆气怪物，会阻隔主角和怪物行动与攻击效果的门扉，有着各式各样攻防效果的招式等新系统。喜欢该系列的玩家应该会有全新的感受。 By 小沛

本作是以Wii版的《机关屋的睡美人》为基础，移植而来的作品。游戏整体继承了《风来的西林》系列的精髓系统。值得一提的是，本作中为了照顾新玩家，特意设置了一个GAME OVER后道具不会丢失的简单模式。而系列的老FANS也可以无视这个，继续玩普通模式。 By 零羽

2月2日 杰克与达克斯特 失落的边境



PSP PS Portable UMD

SCEA 6090日元

动作游戏/美版/1人 全年龄

作为顽皮狗公司曾经负责制作的动作游戏，本系列的素质一直都还是比较高的，不过这次的外传改由High Impact Games制作，好在后者也有着丰富的动作游戏制作经验。本作给人的感觉就是对能力和装备的改造更加注重了，乐趣也更加丰富，是款不错的动作游戏。 By 北斗

本作属于外传性质作品，继续为玩家们讲述原作三部曲之后的故事。在新作中，装备和能力的强化和改造比之前作品占有更加重要的地位，玩家可以使用各色的eco能源来自由强化自己喜爱的各式能力，不再局限于前作中的固定强化顺序，这也带来了多周目的重复游戏价值。 By 小沛

本作是欧美风格的人气动作游戏。在剧情方面，本作是继续讲述前三部作品之后的故事。玩家要在游戏中操作杰克与达斯特这一对好搭档再次拯救世界。游戏系统上也增加了育成要素。另外，在本作游戏中，玩家可以使用的交通工具又有了进一步的增加。 By 零羽

2月4日 噬神者



PSP PS Portable UMD

NBGI 6090日元

动作冒险/日版/1-4人 12岁以上

看到这个游戏，估计所有人冒出的第一个念头就是“模仿怪物猎人”。这一点是毫无疑问的，不过模仿并不等于渣游戏，虽然本作无法比肩MH，但总体而言的素质并不算差。整个系统架构方面还算不错，画面也达到了PSP的中上水准，BOSS较有特色，但按键布局有些欠妥。 By 北斗

玩家可以依照自己的喜好来编辑制作自己所扮演的战士，在单人的故事模式当中除了有壮阔的剧情，也有许多深具个性的同伴们会一起并肩作战。游戏当中战士们所使用的神机可以自由切换成剑型态、枪型态和补食型态。另外这款游戏比较强调团队作战，所以游戏性比较不错。 By 小沛

本作是一款以组队形式挑战巨大怪兽的ACT游戏。玩家所控制的角色能够使用特殊武器“神机”来对抗凶残的怪物。说起来，无论是从敌人设定还是游戏系统上看，本作都与《怪物猎人》十分相似。另外，由于本作系统版本的限制，恐怕我国大多数玩家只有观望的份了。By 零羽

国外游戏媒体的游戏评测

IGN对《寂静岭 破碎的记忆/PSP》的评价（7.0/10分）：本作有着相当不错的表现，寂静岭系列这次以全新的方式得到了重生。虽然游戏中的是虚拟的世界，但是制作人员在对其中许多细节刻画的用心使得它感觉起来非常的真实。角色们的外形和动作都非常自然，光影效果等特效的运用也很不错，不过PSP版在这方面的表现还是要略逊于PS2版。游戏在音效表现上非常出彩，由Akira Yamaoka负责作曲的背景音乐很有代入感，音效方面也是相当的逼真。恰当的操作感和有趣的谜题设计都是本作让人印象深刻的地方，特别是这些都是在不断被怪物追逐的情况下所完成，紧张和刺激的感觉贯穿游戏始终。虽然在各方面都有着挺好的表现，可惜流程方面实在是太短，大概五到六个小时就能打穿一遍。当然，为了看到不同的结局和那些隐藏要素，详细你会不止一次的投入到本作的恐怖世界之中。

IGN对《海豹突击队 火线小组3/PSP》的评价（8.4/10分）：每关的介绍部分都会吸引人情不自禁的迫切想要投入其中，大量的剧情动画也会吸引住你。游戏的线上模式非常容易上手，你可以很快就掌握好其中的要领并且乐在其中。虽然你可能会觉得里面的一些细节部分还能做得更好一些，但是环境的刻画和动作表现上却是已经很好了。真人配音的效果听上去挺不错，音乐也很好，不过有时会感觉比较乱，特别是刚开始玩的时候。游戏难度一般，如果能再高一些就好了，直升飞机的场景也有些略微让人失望，不过除此之外，这款游戏可以说是充满了趣味而且容易上手。剧情模式比较短，大概5个半小时就能打穿，但是多人合作模式以及充满竞争性的联机模式都提高了它的可玩性。

IGN对《海格力斯的荣光/PSP》的评价（6.0/10分）：游戏的剧情比较沉闷无趣，不过菜单和升级系统则非常有趣。全3D的画面再加上让人舒适的镜头运用使得你在城镇中的探索会感到非常有意思，不过迷宫和城镇本身的设计则过于传统，亮点不多。音乐方面的表现实在是差强人意，以至于我在游戏中的大部分时间都将DS的音量调到很小，这样就能听我自己喜欢的歌曲了。游戏玩起来让人感觉比较枯燥，尽管差不多传统RPG游戏中所有该有的要素在本作中都能看到，但将它们糅合在一起后则变成了一款平淡无奇的作品。

tri-Ace与她的名作殿堂

——写在《EOE》与《SO4I》发售前



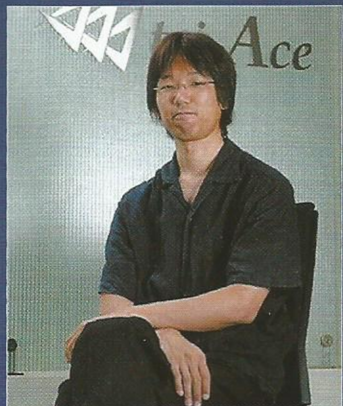
第一次听到tri-Ace这个名字已经记不起是何时了，因为以早些时候人们对于游戏业的认知度来看，也只停留在"这个游戏是XX公司做的"而已，那时还没有具体到"哪个制作小组"的这种层次上来。而现在的玩家只要对某个游戏稍有了解便可以说出它的制作人、制作小组、甚至是它们的各中曲折也能一一道明，这证明游戏业在日趋成熟和透明化的今天，也越来越受到了人们更多地关注。而现如今的游戏界之所以会展现出多彩的局面也都要归功于那些出色的制作小组，也就是说，一家公司至少要有那么一个或两个能够制作出顶级游戏的小组才能在竞争日趋激烈的游戏业立于不败之地，而这些顶级制作小组随着他们自身的日益壮大也被人们所熟知，并且也成为了各大公司争抢的目标。

而无论是tri-Ace还是其他一些著名的小组，它们都有一个共同的特点，那就是因为早期发展时期只具备游戏的开发能力，而并不具备游戏的发行能力，所以早期通常要依靠一些大的公司来从事发行方面的工作，等日后随着自身的不断发展，最后成为一家具有独立制作和发行的游戏厂商。

初露头角的tri-Ace

tri-Ace的主要成员有五反田义治、则本真树、植木茂三人。公司人数150余位，其中女性人员有40余名。tri-Ace名义上是ENIX的下属公司，现为SQUARE ENIX的第10开发部下属公司，虽然如此，但实际上是一家独立经营的公司与SE并无任何资金关系。

而人们熟知的《星海传说》系列则是tri-Ace的成名作，关于系列初代还有一个颇有趣的开发故事。Telenet Japan成立于日本游戏产业的启蒙期1983年，其后十余年的发展时间里一直没有什么大作为。后来这家公司旗下的Wolf Team小组便开始制作《幻想传说》。由于在当时以Telenet Japan的实力还没有办法独力发行大作，因此这款游戏就交给了NAMCO代理发行。其后在《幻想传说》的开发过程中，NAMCO对这款游戏越来越感兴趣，并逐渐全面参与到游戏制作过程，并对游戏做了大幅度地修改。在《幻想传说》即将完成之时，感觉到处处受制于人的Wolf Team三位主要人员脱离该组，创建了一家新开发公司tri-Ace，表明三人试图成为业界王者的雄心壮志。



当时的ENIX正苦于技术力逐渐落后于SQUARE，因此对拥有强劲技术实力的开发公司正值求贤若渴的时期。另一方面，tri-Ace之所以离开Telenet主要是希望有一个自由的游戏开发环境，而采用代理发行制对游戏开发一向不过问的ENIX显然是最佳选择。两者互相表明心迹之后随即建立了愉快的合作关系。

日渐壮大的tri-Ace

1996年7月一款在ENIX名头之下的SFC新作登场。这款与《幻想传说》画面风格相同，系统和总体风格也十分类似的游戏受到了NAMCO的极力抗议，大骂ENIX剽窃其《幻想传说》的创意，最后没有《传说》版权的tri-Ace不得不做出让步。不过《星海传说》作为一款48Mbit的SFC大作，在技术表现方面终于让ENIX扬眉吐气了一番。也正是由于这个原因，tri-Ace在其后也受到了ENIX越来越高的重视。虽然《星海传说》第一作仅卖出了25万套，与《幻想传说》大体相当，ENIX培养这个RPG新秀的决心已经不可动摇。如果不是NAMCO中有长丰田淳这样狼子野心的人，以及TELENET内部存在问题，现在游戏界中WOLF TEAM一定是占有很重要地位的。但是长丰田淳很可恶，不仅吞了它，而且也们员工集体出来后制作的作品还加以阻拦，这不是一家游戏公司高管该做的。

五反田义治针对《TOP》的内容，作出了某程度得让步，但是，实际上只是一些正常的革新，在《SO》的系统上作出变化，使它和《TOP》及NAMCO其后推出得《TOD》有明显分野，最明显的例子就是道具名称跟《TOP》不一样。经过两年时间，《SO2》在PS上推出了。《SO2》的确是很优秀的作品，记得当时日本游戏杂志《The PlayStation》曾以"很出色的游戏"等字眼大赞《SO2》，因而令《SO2》大受欢迎。为了让玩者更清楚ENIX发行的《SO2》是由tri-Ace制作，五反田义治也设立了tri-Ace官方网页。另外，原本仍留在TELENET JAPAN的植木茂，在稍早前也正式加入tri-Ace，成为《VALKYRIE PROFLIE（北欧战神传）》的主要开发者。随后，在1999年又开发出了另一个传世经典《北欧战神传》系列，本作可以说是PS时代最为华丽的RPG，画面采用唯美的2D画面。游戏以其独一无二的战斗系统，和超强的动作成分吸引了众多玩家。而"tri-Ace"这个标识也被更多的喜欢RPG的玩家所认识，以至于有"3A出品，必属精品"的社会认知度。

发展之中的tri-Ace

自《北欧战神传》这个系列问世后，tri-Ace才开始真正走向了成熟，在这个过程中诞生的作品诸如《星海传说3》与《北欧战神传2》都代表着当时日式RPG的最高水平。与DQ和FF不同的是，SO和VP因其各自独特的世界观和系统，所以走的并不是全民路线，而是和传说系列一样是走FANS路线，只是这个FANS团体相当庞大就是了。而传说和SO因为早年的纠葛也一直被人们拿来互相比较，随着传说系列近年的量产化，SO倒是被视为"少数精锐"的代表，而实际上从游戏素质上看，无论是传说系列还是SO系列，起码以目前的状况来说，都是日式RPG的优秀代表。

随着X360进军日本以来，身为独立小组的tri-Ace自然是受到了微软的青睐，由于有了更多开发资金的支持，tri-Ace顺理成章地为X360开发起了独占游戏。而微妙的是，tri-Ace虽为独立小组与SE并无太大关系，但毕竟常年依附SE帐下，已被人们看成是SE的一个重要组成部分，随着tri-Ace向微软示好，X360初期外界则有了"SE已倒戈"的说法，但SE和tri-Ace本质上说毕竟还是分开的，而tri-Ace加入微软也可以看成是SE的试金石，同时又可让其看到外界反应，如取得成功自然最好不过，如不成功也可与tri-Ace商讨未来移植的事宜，可谓SE的一石二鸟之策。



↑本作"战斗收集的奖杯"对白金控又是一个噩梦。

而就是前不久，近年在对旗下作品的商业造势上颇有心得的SEGA也开始四

处招揽合作伙伴，白金工作室和tri-Ace这类在某一领域上具有顶级开发实力的小组自然是SEGA寻求的主要目标。而tri-Ace也是头一次脱离了老东家SE，在这一点上tri-Ace的回答是“对于EOE这个游戏，SEGA比SE更具有包容力。”众所周知，《永恒终结（EOE）》这部作品与tri-Ace以往的作品风格差异性比较大，特别是表现在战斗系统方面上，那么这句“SEGA比SE更具有包容力”的言外之意就是在说“SE认为本作风险性较大，缺乏认同，所以tri-Ace这次选择了SEGA。”而富有戏剧性的是，本作的日版发售日与SE的《DQ6》为同一天，而美版发售日则与SE的美版《FF13》撞车，这一点可不可以看成是SE对tri-Ace“叛逃”的报复，还是说tri-Ace对自己作品的自信表现，这两点尚需要时间加以证明。但能肯定的是，随着近日《永恒终结》和《星海传说4 国际版》的发售，tri-Ace势必又将成为人们谈论的焦点话题。



↑《永恒终结（EOE）》最早是在2009SEGA战略发表会上，游戏一经公布便马上受到各方关注。

名作殿堂的tri-Ace

与其他厂商和制作小组一样，tri-Ace发展至今也是有着自己的艰苦历程，只是从结果上看，基本上可看作是制作人单飞后成功案例的典型代表了。旗下的作品几乎都可以从侧面看成是游戏业每个时期的真实写照，而那些脍炙人口的作品也培养出了一代又一代的玩家们。

从tri-Ace的这些作品来看，《星海传说》和《北欧战神传》占据了绝大的比重，而那句“3A出品，必属精品”的话主要是体现在每部游戏的系统设计上。可以这么说，在日本众多RPG大厂中，系统设计及研究深度方面能和3A比肩的可谓屈指可数，而相比之下3A游戏的剧情部分在近年作品中倒是显得力不从心。纵使如此，玩家也会因为游戏战斗系统的深奥而进行着一遍又一遍的探索。

发售日期	作品名称	游戏平台	备注
1996年7月19日	星海传说	SFC	SO系列初代
1998年7月30日	星海传说2 第二个故事	PS	SO系列正统第二作
1999年12月22日	北欧战神传	PS	VP系列初代
2001年6月28日	星海传说2外传 蔚蓝星球	GBC	SO系列外传
2003年2月27日	星海传说3 直到时间的尽头	PS2	SO系列正统第三作
2004年1月22日	星海传说3 直到时间的尽头 导演剪辑版	PS2	加入新要素、修正BUG
2005年1月27日	凡人物语	PS2	原创新作
2006年3月2日	北欧战神传 蕾娜斯	PSP	VP初代加强版
2006年6月22日	北欧战神传2 希尔梅莉娅	PS2	VP系列正统第二作
2007年12月27日	星海传说1 初次启程	PSP	SO1的重制版
2008年4月2日	星海传说2 二次进化	PSP	SO2的重制版
2008年9月11日	无尽的隐秘	X360	原创新作
2008年11月1日	北欧战神传 负罪者	NDS	VP系列外传
2009年2月19日	星海传说4 最后的希望	X360	SO系列正统第四作
2010年1月28日	永恒终结	PS3、X360	原创新作
2010年2月4日	星海传说4 最后的希望 国际版	PS3	追加多语言、新要素

名作光环下是曲折的历程，让我们将其一一悉数！

1《星海传说》

SFC 1996年7月19日/PSP 2007年12月27日

此作便是tri-Ace和SO系列富有传奇性的起点，而在不久前《星海传说 初次启程》则是PSP玩家们翘首以待的RPG大作，时隔11年，这款SFC经典终于将要在PSP上重生，这次并非是SO第一作简单的移植，而是一款完全重制的游戏，在画面上大幅改良，并且增加了不少新内容。游戏刚开始后，就要给蓝发主角命名，然后会有一段2D的剧情动画，头发灰白的船长驾驶着巨大的飞船出现在镜头中。然而附近的一颗星球发生了爆炸，飞船也在爆炸的冲击波中受损，然后坠落到一个蓝色星球上。知名动画公司Production I.G.对SFC时代的48M大容量RPG《星海传说》在PSP平台上进行重新复刻制作。而游戏中预定新加入的剧情动画，开场动画等等也全部都由该公司进行制作，不但在重制的游戏中加入了新的剧情与动画，还将在战斗系统中根据原PS主机上的《星海传说2 第二个故事》进行大幅调整，而游戏也将制作为全程语音化。除了加入新的剧情和动画以外，还将增加新的角色，而这些角色将在复刻版的剧情中显的十分重要。

2《星海传说2 第二个故事》

PS 1998年7月30日/PSP 2008年4月2日

PS版的《星海传说2 第二个故事》采用了双主角系统，你可以从男女主角中选出你所喜欢的主角来进行游戏。因为所选用的主角不同，因此可以更加深入的了解整个故事的来龙去脉。在SFC版前作中受到好评的PA系统也经过了大幅度的强化，可以获得比前作更高的乐趣。与前作一样，PA系统与主线情节无关，但如果不进行PA的话，游戏的乐趣就会大打折扣了。《星海传说2 二次进化》为PS《星海传说2 第二个故事》的复刻加强版，游戏在保持PS版全部内容的基础上全部对白都加入语音，亦加入新的故事，而配音演员却全员更换。人设经过重新绘制，战斗系统也进行了一定调整，还加入了对话时人物的表情，使得剧情的表现更加真实。至于2001年6月发售的GB游戏《星海传说 蔚蓝星球》则是属于《星海传说2 第二个故事》的外传，此作各方各面都继承了前几作的优良传统，惟一的缺点就是由于GB机能的束缚而在画面上缺乏一定表现力。

3《北欧战神传》

PS 1999年12月22日/PSP 2006年3月2日

1999年由tri-Ace开发，ENIX发行的《北欧战神传》可以说是PS时代最为华丽的RPG之一。《北欧战神传》画面采用唯美的2D画面，游戏以其独一无二的战斗系统，和超强的动作成分吸引了众多玩家。游戏背景以北欧神话为基础，讲述了北欧神话中的主神奥丁为了应对诸神的黄昏，派遣女武神蕾娜斯下人间去寻找人类中最强的战士，并收集他们的灵魂到神界，以对付诸神的黄昏中的华纳神族的故事。其中伴随主线剧情的发展，各个分支情节也描述的恰到好处，20多位人物的性格都刻画的相当到位，给人留下深刻的印象。而自本作的7年之后，于2006年的PSP移植版《北欧战神传 蕾娜斯》的游戏画面经过重新制作来适应16比9的显示，多段名场面也会改成CG来表现。本作作为初代的复刻作品，并没有完全采用原名而是使用了《蕾娜斯》作为副标题也是和随后的续作《希尔梅莉娅》的剧情来相呼应。

4《星海传说3 直到时间的尽头》

PS2 2003年2月27日/PS2 2004年1月22日（导演剪辑版）

2003年2月的《星海传说3 直到时间的尽头》的故事发生在前作之后的400年，由于12位英雄同心协力阻止邪恶十贤者的野心使得银河系免于崩溃。400年后人类已经可以在太空中自由来往。玩家扮演的就是少年Fayt，他在度假的时候因遭到外势力的攻击而与家人失散，最终独自来到未知的星球，而该作的故事也由此展开。在游戏画面方面，虽然有人诟病其超长的开发时间应该可以做得更好一些，不过其整体得画面感觉也相当不错。电影般的景深效果给人相当真实的感觉。在游戏主题曲方面，由日本人气女星Misia主唱的《忘记如何飞翔的小鸟》也是非常的动听。游戏的战斗系统和前作相比可谓脱胎换骨，令人欲罢不能，另外前作的语音收集被改为战斗收集，此举大大提升了游戏的可重复性和挑战性。从各个方面来说，虽然本作相当优秀，但死机和战斗收集存档毁坏等恶性BUG还是严重影响了其销量。

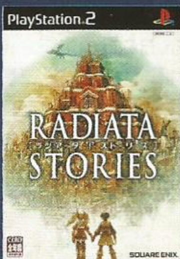
↑《剪辑版》修正了原作的重大BUG，并调整了平衡度，可谓完美版。

为了弥补过失，《星海传说3 导演剪辑版》于2004年1月发售，本作把前作令人诟病的BUG完全去除，并改良了游戏系统，使得害怕死机BUG的玩家能一睹其神作的真正风采。不仅如此，由于战斗系统由于CancelBonus的加入而发生了翻天覆地的变化，让战斗更加爽快，如果没玩过原来版本，建议还是玩本作吧。系列从本代开始真正走向了成熟，被更多人认识的同时，随后的4代也成了SE在商战上的一个重要筹码。

5《凡人物语》

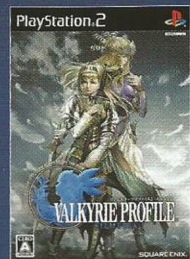
PS2 2005年1月27日

作为一款tri-Ace的原创作品，该游戏在画面与音乐方面做得相当优秀，人物虽然显得有些卡通，但并不表示其绘制不细腻，人物的表情和动作本作都做得相当细致，用色也很鲜艳明亮，给人视觉的享受。在场景描绘让游戏做到了精细、每一个细节都不放过，跑动时溅起的树叶都看得一清二楚。时间系统很有创意，游戏中每个角色都有自己的生活习惯，每个时间段在什么地方、在干什么都是不一样的，有很浓烈的生活气息。游戏中期根据玩家的选择主角会分别进入不同的章节，妖精篇剧情出色，将人类与妖精的纠葛刻画得入木三分，而人类篇多达百位的同伴绝对会让你忙得不亦乐乎。游戏最大的特色就是同伴众多，包括主角在内游戏中共有300名以上的非玩家角色（NPC）与 150 名以上能成为伙伴的角色，绝对是游戏的最大魅力。



6《北欧战神传2 希尔梅莉娅》

PS2 2006年6月22日



就在玩家对续作翘首以盼的时候，那里知道一等就是7年，就在国内玩家还沉浸在游戏完美汉化版本出现的欢乐当中时，SQUARE-ENIX又给了玩家一个惊喜，那就是《北欧战神传2》的推出。无论是画面，系统还是游戏性，剧情都相当令人满意，时至今日对其深入研究的人也是相当地多，本作与06年初登场的《最终幻想12》相比也并不逊色，甚至有本作强于FF12的说法。在PS2末期能玩到这么多优秀的RPG，确实是众多RPG玩家之幸。

7《无尽的隐秘》

X360 2008年9月11日

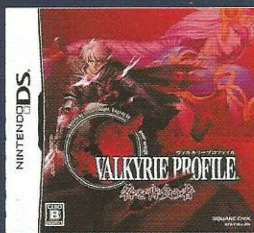
转眼已经到了本世代，作为X360的独占RPG来说，本作是相当受外界关注，但可惜本作并没有想像中那么优秀，单以画面来看也只能算是很一般了；且视角问题比较严重，再加上掉帧现象的频出，也使人感到不适，游戏的剧情也无太出彩的地方，而唯一不失tri-Ace一贯风格的地方只剩下战斗系统了，可挖掘的地方还是相当多的。樱庭统的配乐也是本作的一大亮点，总能给人一种享受的感觉。



8《北欧战神传 负罪者》

NDS 2008年11月1日

本系列一直都是以较高的素质而获得广大玩家的喜爱，本次系列的第三作将平台定于NDS也为广大掌机玩家提供了便利。本作不再像以前以纯RPG的形式进行，改为SRPG的形式，这使得整个游戏的系统进行了大幅改良。故事发生在初代之前，游戏主角也不再是命运三女神之一，而是一位名叫威尔弗雷德的年轻佣兵。威尔弗雷德有着悲惨的童年，因为家境贫寒，很小的时候就成为佣兵，十岁的时候父亲不幸去世，照顾妹妹和母亲以及寻找生计成为了年幼的他的重任，而十四岁时妹妹因为长期营养不良而撒手人寰，无依无靠的他在失去了挚爱的妹妹后已经无所畏惧，坎坷的经历也让他成为了冷血的杀手，得到了不死者的冥界女王赫尔帮助他在渐渐的战斗中对神产生了仇恨，发誓向女武神复仇及众神进行报复，与命运做最后的抗争。



9《星海传说4 最后的希望》

X360 2009年2月19日/PS3 2010年2月4日（国际版）

《星海传说4 最后的希望》这作本是X360的独占游戏，因其本身所处的特殊时期以及副标题“最后的希望”而也被视为“X360在日本最后的希望”，虽然事情已成过去，但游戏本身的销量仍然是X360在日本销量最高的游戏。本作已于2009年2月19日顺利推出在XBOX360上，剧情回归原点。本作的故事背景被设定在公元2064年，由于人类发动的第三次世界大战，大规模杀伤性武器夺去了无数人的生命，几乎毁灭了整个星球，世界末日即将来临。为了寻找最后的生存希望，人类迫不得以踏上了探索太空寻求新家园的旅程。在本作中，玩家可以驾驶飞船穿梭于星际，在行星之间自由移动，战斗系统也将经历一次全面的革新。战斗模式几乎进行了重新设定，并加入了全新的Sight-Out系统，令战斗爽快度更上一层。而如今的tri-Ace公司社长，也是《星海传说4》游戏制作人山岸功典也在会后的联访中表示，在完成《星海传说4》并收作休息后，他会开始继续投入下一款《星海传说》游戏的企划，绝对会有《星海传说5》继续开发，目前他也有了一些初步概念。而PS3版的《星海传说4 国际版》将同时包括日语、英语、法语、意大利语、德语、西班牙语六种语言，并追加新的菜单和新要素，而图标设计也将焕然一新。



10《永恒终结》

X360、PS3 2010年1月28日

有着《铳击多重奏RPG》称号的本作已经呈现在人们的面前，本作也是tri-Ace首次脱离SE而与SEGA展开合作的作品，游戏以遥远未来的地球为舞台，由机械构成的独特世界观，人们生活于荒废的地球与耸立天际的巨大机械“巴赛尔”之中，慢慢地发现被遗忘的远古秘密。有别于一般RPG使用的刀剑魔法，本作吸引人的特色之一是以枪战为主的半即时制战斗系统。关于本作的情报大家也掌握得相当多了，起码是从目前来看，本作的系统方面还是不缺乏深度，纵然系统本身的门槛并不算低，但如果深入进去便应该会发现别有洞天，加上tri-Ace一贯以系统设计为傲，期待本作可以无愧于“3A出品，必属精品”的美誉。无论如何，这款tri-Ace和SEGA两方重点打造的作品已经是外界公认的本年度伊始最受注目的RPG之一。



星海传说系列的派生作品

《Star Ocean EX》动画版

星之海洋动画版，由TRI-ACE和SE共同企划，目前已完结。动画内容大致与星之海洋2前版部分相同。还加入了许多原创的搞笑情节，十分经典的一部片子。在未来时空，是人类可以自由在宇宙旅行的年代，由神秘的惑星引来的大型陨石，带出一场星际危机。跟父亲罗尼齐斯提督一起来到了米罗基亚惑星做调查的克劳德，独自被时光机转送到异世界去。醒过来的克劳德第一眼看到的世界竟然是一个未知的世界，也意外的解救了蕾娜，并成为异世界传说中的的勇者，克劳德该如何返回原来的世界，又该如何解救这个未知的世界呢？



《星际战争》网络小说

动荡的大时代已经过去了半个世纪，人类一边重建家园，一边无休止的与自己的平行世界——天界激烈斗争，全然不顾不远的星空中，已经出现了新的威胁。大时代已经成为历史，成为过去，新的大时代即将来临。源于游戏但脱离游戏的本作会给人们带来另一番的感受，对本小说有兴趣的玩家可以去挖一挖。□文/桔梗



check! tri-Ace部分成员

指导 秋山直树
企画 荒川健太郎，卯川真也，武本贤太郎
脚本 みとり正敏(4thFIG./io-spiral)，エッジワ　クス
导演助理 林谷和树
程序 星山孝明，大串辉骑，西村夏树，吉野省吾，津田宽文
角色设定 城之尾武司，小西浩
角色制作 秋元康洋，金田邦广，岸本成弘，佐藤智昭
地图制作 福间康久，能登给美，山桥健一
动作制作 フランキ・ブン・イン・シエック，远藤一郎，细川勇气，久保贵美，石田丰长，二羽雄大，中田智纪，斋藤琢哉，松濑由起子，ウィルソン・ウン・ブン・シユン
剧本 时田建司，大山誉庚，佐野太郎，佐藤拓朗，高井雅人，中荣利文
技术程序 五反田羡治，庄子达也
监督 则本真树，五岛贤次
企画协助 中村彰，西田匡泰，佐藤崇
剧本协助 横野亮介，富山彰之，堀琢磨
特效协助 涉谷泰彦，上谷麻里子，金田々，岛饲达郎，金子健一
动作协助 涉谷泰彦，山岛贤明，涉谷香织，横地康人，泉里枝，西尾由衣
系统管理 德弘亲昭，北村健
动画制作 金仓贤一，　田幸纪，白川良威，染谷健一，福本加奈子，演田直树
音效指导 初芝弘也
音效程序 初芝弘也
音效设计指导 下条勇三郎
音效设计 相良幸平，岛田越湖，斋藤理，佐藤和史
构成 みとり正敏(4thFIG./io-spiral)
音响制作 ブロードメディア・スタジオ(Broadcloth Media Studio)
录音监督 甲树美子(Broadcloth Media Studio)
音响制作担当 井口大介(Broadcloth Media Studio)，
录音 ブロードメディア・スタジオ(Broadcloth Media Studio)

大年三十很热闹，家人齐聚有欢笑，闯家小编来拜年，但是不给压岁钱。（汗）

闯关族的家



PSP是这个世界上最悲剧的掌机！破解与反破解的斗争日益激烈起来，在这混乱的斗争之中，所有指着ISO生活的玩家，恐怕都要天天提心吊胆的过日子了，尤其是在最想玩的游戏即将发售之前……保佑《萌战》不要悲剧~

春节，自古以来就是我国最重要的一个节日（没有之一），在春节时各个民族都有自己独特的庆祝方式，像藏族人会戴着奇形怪状的面具，用唢呐、海螺等奏乐，奉行隆重的“跳神会”；彝族同胞会在自家门前树立青松，用松针铺地，表示免灾消祸；布依族的姑娘会在除夕夜守在水塘边，等天一亮就争先抢后的打水回家；白族人有抛浪漫的绣球活动；土家族的男女老少要举行盛大的摆手舞会；赫哲族的人们会身穿新衣，各自在家举行“吐火宴”……总之，节日的庆祝方式多种多样，不知各位都是怎么过节的呢？写信告诉我们吧~

现在的梦想就是未来的现实！

同志们辛苦了！（你们要齐声说：为人民服务！哈~）

经过激烈的思想斗争，在本人的再三考虑下，最终舍弃亲爱的《电软》，将它与回函表分离。

近来天气转冷，再加上下雨，看天气简直是糟糕透了！也不知道你们那里的天气咋样呢？总之，天冷加衣，身体最重要啊！没了本钱，还要怎么革命啊！小臂们都要多注意身体哈！

与你们相隔如此遥远。我在南方，而你们在北方，更多的话只能通过信件向你们传达。你们那下雪一定很好玩吧！哪像我们这里，寒冷的东风夹杂着雨滴，让今晚穿拖鞋上夜课的我饱受寒冷的煎熬。

每月两本《电软》，成了我的家常便饭和每月必修课。一本《电软》我能看很久，才不像我的同学，把书借去，没10分钟就还回来说看完了！晕啊~！《电软》的精彩不仅体现在它的排版美观以及动人的游戏图片，还有那小编精心整理的文字呢。所以说，《电软》还是很耐看的！呵呵，不是吗？



我们这个地区是广东省的一个山区——梅州市蕉岭县，也不知小编有没有听说过。虽说是个小山区，但却有“全国文明县城”的称号哦！并且我们梅州市是著名的“世界客都”，是客家人最集中的地区，这你们总该听说过吧！不过，我们这里的电子游戏却是没有市场的，大家都只玩网游，除PSP外，对于当代主机NDS、PS2、PS3、Wii和X360都鲜有人知道，这就是山区啊！全城统计下来，拥有次世代游戏主机的人，恐怕20个都没有~

认识《电软》是一个巧合，只记得当时初三看见报刊里有一本图文丰富的书，拿过来一看，便入了迷，以后便期期必买！写回函表，给编辑们写信还真是第一次。回函表位置好像太小了，本来还有一大堆没写，但怎么挤也挤不进去，便放弃了。所以，表面显得有点凌乱，还请小编凑合着看，这毕竟也是我认真写的哦！算算日子也快到期末考试了，学习越来越紧张了，尤其是对于我们所谓的创新实验班，我身上的压力不小啊！

PSP3000一直都是心中的心病啊！做梦都想要~唉~以后吧~有NDSL已经很不容易了，以后工作一定要把次世代游戏机全抱回家，不过，那时候都不知是PS几了，时代的脚步真快啊！

最后，祝小编们的工作一帆风顺，杂志越办越好，同时，信送达你们手中时，也不知是猴年马月了，在此先拜个早年吧！要红包哦！——广东 徐鸿

零个人感觉，南方的天气还是要比北方好嘛，至少气温要低很多，而且下雨也没什么太大影响，不像北京冬天一下雪，就要展开一场“生化大战”，积雪融化之后，那融雪剂的残留物，真的让人触目惊心啊。

看到你对电软版式的夸奖，想必最为高兴的还是隔壁的美编同事们了。你要知道，电软上每一张图片，都是她们经过日以继夜的努力奋战才做出来的哦~另外，虽然零羽没有去过广东，但世界客都这个称呼还是听说过的~哼哼哼（众人：有什么可自豪的。）要说你们那里，可不能算是落后的山区吧？至少，能够玩的上网游的地方，就代表着有一定的发展规模了。你说没人知道次世代主机，那其实没什么，就算是在北京，你在大街上随便拉过一个人来问他PS3是什么，八成他都答不出来的。说起来，中国的游戏产业根本就不存在，要指望游戏成为广大群众的消费品，悲观的说，恐怕还真的要再等上个几百年……

最后，看到信中你说想要考美院，在此鼓励一下~人能够有梦想是件好事，且不说不管最终是否真的能够实现，只要是能按着自己的梦想去奋斗，就已经很了不起了（当然，我绝没有在夸奖自己~）。总之，希望你能梦想成真！（送你个祝福，那个、红包就不给了啊~）

友情提示：春节放假期间危险多多，什么鞭炮爆炸、食物中毒、交通事故之类的发生率会大幅上升，所以，大家还要小心注意，安全第一啊~

TNT.A 欢乐+琐碎=生活

早上起来，九点钟，天气很好，于是抱着电软到厕所里研究一番，出来后拒绝了老妈让咱出去买裤子的要求，回到房间扯了一张作业纸，开始假装学习，一边写回信。

昨天班上开了庆祝元旦的“联谊会”，完毕之后和同桌一起被某自称为“大哥”的家伙拉去合影，于是留下了咱那十分不爽的表情。因为之前咱在黑板上用喷雪喷了一个大大的“Let’s Party”，于是现在又要负责把黑板收拾干净，此时都已经天黑了。大家都陆续回家，学校个“哔——”为了省电把点给咱断了，于是黑漆漆的教室里面就只剩下咱借着手机那微弱的亮光在那擦黑板的身影TAT。

好不容易把活干完从学校出来，看到门口有些堵车，于是想“大不了我在这堵一会好了，今绝对不要走回家”，于是上了车，结果只坐了一站就完全行动不能，二十分钟轮子连一圈都没转！被迫下车走回家，累了个半死。

写到这里抱怨一句：为什么数字电视今天给咱准时到期啊！好不容易能有一场咱艾弗森的比赛啊！

前几天把那个在日本票房破纪录的动画电影《夏日战争》下下来看了。挺不错的，女主角的家族是真田幸村的后代啊，不过还看到了很多奇怪的东西，如三叶草的T恤，DELL的笔记本，SONY的显示器，还有iphone和NDS。

以前寄信都要跑到挺远的邮局，结果昨天从同桌那得知附近就有一家……至此，祝大家新年快乐！

——西安 Justwe

首先，要向你道个歉，本来这篇信是打算在上期闯家就登的，不过因为收到时已经该截稿了，实在腾不出地方，所以就改在这期了~在每期中，都有不少读者有这样的疑问：“我不太会写信，要怎么才能够上闯家啊？”之类的，其实，零羽觉得就算不写跟游戏相关的，写写生活中的琐事也未尝不可嘛~

堵车，这是地球上最让人感到气愤、无奈的事情（之一）。像本人，自宅虽然离公司不算太远，但要是坐车的话还得倒两趟车，别说堵车了，就是不堵，光是往返时那漫长、焦急的等车，就已经够恶心人的了。所以呢，本人干脆放弃公交，改用绿色环保、同时还能锻炼身体的究级代步工具——自行车来上下班。顺便，推荐各位正在饱受公交折磨的同学，把等车改为蹬车吧。

看着Justwe同学信中所描绘的欢快场景，让人不禁回想到了自己那时的欢乐往事，青春真好啊~汗，那个回到现实，继续敲字……当大家看到这里的时候，估计离春节也就没几天了，在此，零羽向各位所有支持电软的同学们以及同志们说一声，春节快乐！



本栏目刊登几率85%（手写书信）：北京市东区安外邮局75号信箱，闯家收，100011
本栏目刊登几率50%（电子邮件）：dr@vgame.cn

TNT.B 苦尽甘来，感慨颇多！

你好！这是本人看电软4年来第一次给你们写信，看到闯关族中大家诉说自己的游戏经历，我也忍不住想要写写了。我小时候家庭条件一般，只玩过FC（祖国版），PS时代，PS2的黄金时代都错过了。因为家里不支持，再者怕我耽误学习。直到2007年，我通过暑假打工的钱，再加上家里的资助买了台PSP1000，后来又自己攒钱买了台NDSL。08年我正式上班，5月份买了PS2，09年春节前用攒的钱和过节费买了单65的X360，8月份买了Wii，12月初，用“十一”去天安门值勤的奖金加上攒的钱买了PS3。12月31日，老爸即将退休，工作44年，您辛苦了，您也没少为我这儿子操心，以前给您买的MP4老死机，索性给您换一个好的，买了iop touch。现在我真的是全机种制霸了，我



应该感到很高兴，想玩哪个都行，但我也很苦恼，上班了，没那么多空闲时间玩了。回过头来发现，小时候有闲时间但没钱。长大了，工作了，有钱了，机器买了，可时间没有了，人生就是很矛盾啊。每当看到那些上学的孩子在谈论PS2、PS3游戏时，我真的很羡慕他们。话说回来，虽然玩的时间不多，我还是很高兴的，毕竟儿时那一片TV GAME的空白，现在终于有机会补上了。

如果我将来有了孩子，在不耽误学习，生活的前提下，我会满足他（她）对游戏机的要求的，孩子不玩游戏，那还是孩子吗？　——北京 魏冉

魏同学……啊、不，应该是魏读者，你的一番话，可以说是吐露了大龄玩家们的心声。就如你所说的，小的时候有很多空闲时间，但大部分时间却无事可做，因为家庭状况不是很好，或是因为家长的不支持，让我们想要舒舒服服的玩到游戏，变成了一件非常困难的事情。当我们上班、自立，有了稳定的收入，可以全机种制霸的时候，我们却失去了最为珍贵的东西——空闲。如果说这个世界上最为痛苦的事情就是没钱入手你最爱的主机的话，那么最最痛苦的事情就是买了主机之后却没时间玩游戏……对于已经上班的各位来说，每天的空闲时间也就不过2、3个小时，这基本上还是节约出来的。而且，对于工作压力繁重的人来说，就算休息时有了时间，也未必就有这个心情去玩游戏吧？顺便，零羽觉得，要是孩子本来就不想玩的话，也没有必要非逼着他玩对吧~当然了，正确的去引导，会让我们的下一代，在游戏中学到很多有用的知识，这对于他们的一生，都是有良性影响的！

游戏才是鼓励我们奋斗的动力源！

这是我给你们写的第二封信了，望第一封信编辑大人们已收到，这一封信在语文课上写的，我就想知道班主任眼神好不！

这年头向编辑部汇报学习成绩是时尚啊！那咱也讲讲期中考试成绩，总分什么的都忘了，但年级名次第三的说。

个人来说的呢，上高中两个月后才开始买《电软》，从此就放弃了所有PC GAME杂志，疯狂痴迷TV GAME。为了PS2，为了D版游戏，努力、拼命学习，期末成绩决定压岁钱，决定考完试出成绩后母亲大人是否能立即借钱给我买PS2。我想，以主机和新游戏为利诱，没收现有主机和游戏为威逼，定有成效，若实在饥渴难耐，看《电软》。每天都玩游戏，我认为不可取，周末再玩即可。

马上就期末考试了，状态很不好，无心复习，一因游戏、二因女子，烦！还有小说的缘故。也许更重要的就是小说了，上瘾啊，不看完不爽，一停下来就想看，怎么戒啊？

新疆这里杂志好像很晚，我的回函卡是没有希望刊载了，礼品也难了！能送我一个“PS2万花筒”吗？

听说新疆元旦开网，给你们发邮件会回复吗？我的手写书信可以给我回复吗？

最后，祝编辑部的大人们元旦快乐！新年多白金！　——新疆 张凯琳

学习嘛，肯定是需要动力的。以买主机为条件，来给自己一个努力学习的理由，也不是一件坏事。作为一个学生来说，恐怕新年的压岁钱是每年最大的“财政收入”了吧，拿着这份得来不易的收入去购买自己YY已久的主机，可以说是最令人兴奋的事情了。希望张同学也能如愿以偿。

关于运输这个问题、实在是让人无奈地，虽然你的信件也是晚上几周才寄到编辑部。不过，不会因此没有机会上闯家的啊。说起回复信件的话，零羽只能说比较遗憾了，由于每期都有那么多读者来信，要是都一一的回信，恐怕你下期就看不到电软了~所以呢，只能以现在这种方式来跟你聊聊了，还请见谅啦~



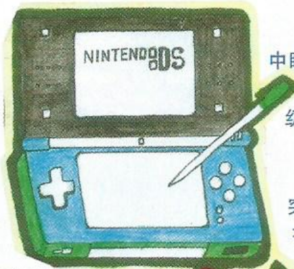
家人们最近发生的小故事

我身边的一位同学想买X360，可他又担心三红，就又想去买PS3，买就买呗，他又嫌碟贵，唉！我都快疯了没辙了。　——甘肃 谢润

一天，我问班上一个好学生，“博哥，玩过《合金弹头》吗？”哪知道他说了一句：“是用合金做的子弹吧？”……（喷血）　——黑龙江 杨兵

最近小P被没收了，极度游戏饥渴，管同学借来一PSP2000，结果电池竟然是坏的……只好边充边玩。开机一看记忆棒里的游戏除了MHP2G都不认识，难道我火星了。一看系统版本3.71m33-4……　——北京 徐雷

一日，玩游戏。我哥见我玩《KOF8》后不断挑衅，本人大怒。跟他打赌，输的人请客。三局两胜制。第一回合一挑三，第二回合我又一挑三，结果他请我吃了一顿。　——新疆 侯皓曦



打机不顺，运气太差了。玩《游戏王》老是被小兵虐，《富豪街》都是自己把钱给别人的。我真郁闷……　——广西 梁华毅

准备和大家一起买PSP3000，但是银子不太够，遂给我妈说。但她说……只要我进到班级前18名就买。好吧，从30到18进发，踩在巨人的肩膀上，进而蹬鼻子上脸！！！　——新疆 张智业

一日，在游戏厅玩着《求生之路2》突然，我旁边一小孩突然叫道：“看，拿枪的奥巴马……”　——云南 李金洪宇

我们考试前的五天放假，其中睡两天，玩两天，布置考场半天，复习半天，希望考试年级前五达成。（上次第三名）　——新疆 张凯林

玩《口袋魂银》，在通关时突然死机了。可我一直都还没有存档……　——辽宁 张润泽



268期回函中奖读者：新疆 杨和瑞（原装MLB美国职棒大联盟球帽）

总271期 2010年第04期

电软回函表

感谢您的支持，我们将根据读者每期对刊物的评价作出调整和改正，请您认真填写下面的调查表，您的参与是我们工作的动力，来参与《电软》的内容策划吧！

你的自画像（或贴照片）

姓名 ……
性别 ……
年龄 ……
职业 ……
电话 ……
QQ ……
外号 ……
邮编 ……
联系地址 ……
E-mail ……

※请详细填写你的地址与联系方式，以方便我们与你取得联系 ※回函邮寄地址：北京东区安外邮局75号信箱 闯家（收） 邮编：100011

本期电软调查内容

1、你对本期杂志的总体评价

封面 □好 □一般 □难看
整体效果 □好 □一般 □难看

2、你对本期的那篇攻略最感兴趣。

3、你希望我们开办哪三个新栏目

1

2

3

4、“闯关族讲笑话”版块归来！把你的笑话与我们分享吧！

5、本期“期末烤场”哪位编辑的回答你最满意？

□桔梗 □北斗 □零羽 □风林 □翅膀

给全体小编出道题吧？我们将选择其作为下期烤场的主题，并有礼品相送：

1

2

6、闯家留言，不够的话请用信纸吧。



※填写回函卡有机会得到“原装MLB美国职棒大联盟球帽”及“PS2万花筒”。

7、聊聊NDS版的《DQ6》吧

8、你家是如何过春节的呢？

9、你期待PS3主机被破解吗？

大话电玩

是否玩过家用机的MMO类型？

玩坏过主机吗……？

写出最讨厌的游戏，来5个……

电击收藏DVD

您想在游戏天下事和小沛聊点什么？

请写出本期您最不喜欢的栏目，并说明理由

您认为现有的栏目还有哪些不足，请写下您的建议

您想要在电击收藏中看到什么内容？

龙哥热线

你问我答 有问必答

本栏目欢迎大家来信来妹儿交流游戏相关问题

第二百七十期

实在忍受不了七曜同学每天在电软QQ群里的无双话题地毯式轰炸，发誓以后谁再跟我提这俩字就跟谁急但是遇到无双问题还得老老实实回答的龙哥。

Q 我很喜欢口袋妖怪系列的游戏，而且也喜欢动画片，这个国内翻译的是叫宠物小精灵，TV版还是OVA版都看了许多。有几个关于动画里的问题请龙哥帮忙回答一下：1、为什么只有火箭队的那只喵喵能说人话？好像别的都不能？2、好像以前有个什么在放映口袋妖怪有不少人昏倒的事件，具体是怎么回事？3、在动画里除了神兽之外，还有口袋妖怪被叫做“破坏之神”吗？ （江西南昌 咸鱼）

1、说到这个问题，其实背后还有一个浪漫而又凄美的故事呢。最初火箭队的喵喵喜欢上了一只母喵喵，母喵喵说如果他能像人一样走路说话的话就决定做他的女朋友。于是喵喵经过一番苦练终于学成归来之后却发现母喵喵喜欢上了猫老大，于是喵喵就以猫老大为目标一定要超过对方。恩，虽然火箭队三人组每次都是以搞笑的方式登场再以搞笑的方式出场，不过也都是些很可爱的家伙们。2、那个就是所谓的“3D龙事件”了。1997年12月16日18点51分34秒，日本许多正在收看口袋妖怪动画“电脑战士3D龙”的观众不约而同的昏倒，造成600多名大小观众被送往医院。这件事情造成了动画界史无前例的轰动，也曾让口袋妖怪一度停播。据分析原因是因为画面中的连续闪动所造成，不过后来在观众们的强烈呼吁下，东京电视台在98年的4月16日继续开始播放TV版动画。3、有的，是快龙。其实快龙的性格原本是憨厚可爱的，但是一旦激怒了快龙，使出了强大的逆鳞就会自我陷入混乱的状态中，这种情形下的快龙就可以称得上是“破坏之神”了。

Q 据说PS3上要发售机战新作了，不知道所谓的真次世代版机战会是什么样，反正听说Wii版的NEO很一般，连精神指令都去除了，反而变成了魔法系统，真是乱七八糟。说起来，除了机战正统续作以外，OG系列的外传作品我也非常喜欢，不管是机体、主角还是世界观都非常有特色。我的日文水平比较烂，虽然玩了这么多的机战，里面的名词和剧情也大概能明白得七七八八，不过有几个名词还是希望龙哥能具体和准确的帮忙解释一下。哎，我这样的半吊子到底还是不够用啊。1、EOTI机构和EOT特别审查会是怎么建立的，他们的职责是什么？2、“大地摇篮”计划是怎么回事？3、联邦军特别战技教导队又是什么情况？好像里面出了N多的牛人。 （山东日照 曾迦）



↑其实机战OG里面许多的机体都使用了研究自流星3号的外星人科技。

1、EOTI机构是为了解析和研究坠落到地球的流星3号里的EOT外星技术而设立的组织。总部设在流星3号的坠落地点爱德内维斯岛。该组织集中了世界上最优秀的科学家，其中尤以旷世奇才比安博士为首。但在外星人的超技术、优秀的头脑集团以及争权夺利的战争商人的组合之下，再加上组织所在孤岛位置的地利之便，EOTI机构开始逐渐变质。EOT特别审查会由联邦政府直辖，负责处理关于流星3号和外星人相关的一切技术，其成员一共有13名。由于从流星3号中得知了外星人的强大，该委员会普遍对与外星人的战争持悲观态度，并将主张抵抗的比安博士视为危险份子处处加以限制，这样间接导致了后来DC的建立。2、“大地摇篮”是EOT特别审查会推进的“方舟计划”，是一座巨大的人工冬眠设施，位于非洲大陆的地下，有索菲亚博士设计的自律性超级电脑“梅加斯”进行管理。原本预定在与外星人的战斗中为了保存种族的延续而提供了数千人进入冬眠，但由于DC战争的爆发而一度停止了建设。3、联邦军特别战技教导队是在第一台PT“盖修班斯特”完工后，为了研究与构筑PT这种新兵器的战技而于新西历182年成立的特殊部队。其成员由各方面的精英军人构成，使用PTX-001和PTX-002进行各种测试，他们完成的PT动作数据构成了后来的机体操作系统的基础并且一直沿用下来。其成员包括队长卡威・劳上校、北村开少校、丁贝斯特・霍克上尉、曾迦・佐恩波特上尉、基利亚姆・耶卡中尉以及艾尔萨姆・V・布莱修泰因上尉。但自卡威上校与PTX-002在事故中失踪之后，教导队的存在价值受到军方上层怀疑，最后于184年解散。

Q FF13终于发售了，我买PS3就是为了等这款神作！因为之前要准备期末考试的缘故，所以这个星期才去买了游戏回家开始玩。感觉这次的系统变化挺大的，许多数值什么的都简化了，战斗中的动作性明显增强，爽是爽了，可总感觉比期望中的差了一点点。我想问一下“OPTIMA”的具体说明，我知道这个大概和阵型或是战术之类是一个意思，不过还是希望龙哥能详细介绍一下。多谢了！ （上海 李明伟）

“OPTIMA”是根据战斗的状况，变更同伴的职务，将战斗往有利的方向进行的系统。在FF13的战斗中，每个同伴都是以不同的职务来战斗，这些职务被称为“**ロール**”，职务不是固定不变的，通过OPTIMA系统可以即时切换到的别的职务来改变战斗方式。战斗中任何时候都可以按L1键都可以变更OPTIMA，次数不限，打开OPTIMA菜单后，就可以确认同伴们的职务。职务改变的话，不光是行动模式，连使用的技能都会不同，因地制宜地改变OPTIMA是战斗的关键。下面是各职务的特性说明：ATTACKER，攻击力最高的职务，因ATTACKER攻击而增加的C槽，减少较缓慢，可以用来维持C槽，职务奖励为物理和魔法攻击的威力上升；BLASTER，使用火、冰、雷、水等属性展开攻击，特点是将不同的技能组合，提升Chain Bonus以增大对敌人的伤害，职务奖励为Chain Bonus上升；DEFENDER，承受敌人的攻击，保护同伴，强化防御以降低伤害，也能对攻击自己的敌人进行反击，职务奖励为对物理和魔法攻击的耐性上升；HEALER，使用诸如HP回复、异常状态治疗、复活死亡同伴等技能，职务奖励为强化回复咒文和道具效果；ENHANCER，强化我方能力，主要是辅助系的技能，职务奖励为强化和防御系的技能持续时间延长；JAMMER，弱化敌方能力，可以降低敌方的攻击与防御力，还能施加猛毒等附加效果，职务奖励为对敌人的各种技能成功率上升。

Q 请问龙哥，PS版的《北欧女神传》一共有几个结局？我是最近才知道这个游戏还有好几种结局，以前就打穿过一次（汗）。还有，各个结局的具体条件是啥？里面有没有要求特别苛刻的？ （湖北天门 谢正林）

一共有三个结局，A结局的具体达成方法下面会有详述，B结局是打完所有章节，直接进入最终迷宫，BOSS是华纳神王；C结局是评价值为0，BOSS是芙蕾，战斗结束后GAMEOVER。A结局和评价没有关系，最大的关系是封印值，第5章的封印值一定要控制在37以内，否则触发不了男主角在神界的事件。不过评价值会影响到神界给的物品，评价低的话，很多好东西都没了。所以最好是平衡这两个数值之间的关系，具体做法是在前三章先不要去触发减封印的事件，神界报告的时候戴上奥丁的效忠指环。第四章一开始的时候立刻去收一个战魂，用事件经验值宝珠让他升级，基本上得到的CP数值应该够用，提升一点勇者适应性之后送上神界。现在可以开始一连串的减封印时间了，去铃兰的草原、不死王的王城、男主角的故乡、理查德之塔，这章的时间比较多，所以上述事情都可以搞定。神界报告的时候卸下效忠指环，以后都无需再装备了。第五章收男主角的战魂，一定要将他送上神界，收魔法师梅露蒂娜也可以减封印。没有意外的话，神界报告的时候封印

应该是在37以下。这样第六章结束的时候就会自动触发神界里男主角被骗的剧情，接下来两章不要贪污太多神界贡品，第八章跑完迷宫之后感应出铃兰的草原，然后去就是A结局了。评价值保持在85以上的话，神界给的物品都是一样的。所以跑完迷宫之后得到的宝箱不要贪污太多，挑一些重要的物品拿，评价为0的时候就会与茉蕾见面，然后就是BAD ENDING的C结局。

Q 小弟最近在玩360上的《霸王2》，我没有玩过1代，但是听玩过的朋友说还不错，所以就决定试一下2代。因为在杂志上没看到有刊登过这个游戏的攻略，所以有几个问题只好写信来向龙哥请教了：1、这个游戏里的金钱主要是用来干什么的？2、有没有什么刷钱的好方法？3、感觉主角霸王非常脆弱啊，老是不经打就挂了，有什么技巧吗？　　（河南关林 苏云亮）



↑《霸王2》是典型的美式动作RPG，不过其中也有不少SLG的要素。

1、金钱主要用来升级小鬼强度、购买家具物品和打造武器防具。霸王的攻击力和防御力都跟随不同武器防具而改变，但是本身自带的物理公式连技是不变的，最后一击会根据不同武器而有所改变。2、可以，出了场景后再回来一些箱子又可以破坏了，如此反复。推荐好的地点有刚开始收红鬼那里，还有解放冰船任务出来的传送点附件有几，以及打完蜘蛛精后上到塔最上面开放的那道门。3、这游戏里单靠霸王自己的话是非常脆弱的，绝大部分的战斗都必须依靠不同种类的小鬼，所以小鬼非常重要。小鬼理论上是无限的，但10级的小鬼跟1级的差距非常巨大，所以建议发展固定数目的小鬼，高级别的如果阵亡后可以去小鬼营复活。小鬼最重要的是可以搬东西，控制小鬼还能去一些玩家去不了的地方，小鬼除了作战之外，还是打造武器装备的材料之一。同色小鬼可以设置队伍守卫点，守卫点是可以移动的，锁定住守卫点再用右摇杆可以移动想要的位置。

Q 放寒假，终于买到Wii了，现在全力攻略《怪物猎人3》中。之前PSP上的两作我都非常喜欢，虽然许多朋友都说以后3也会移植到PSP上，不过我已经等不及了，而且Wii上也有不少我想玩的游戏。现在我打到五星的紧急任务，狩猎海龙了，但是感觉挺难的，龙哥有没有什么诀窍吗？　　（湖南衡阳 黄飞）

做这个任务前最好带足补给品。海龙弱火，可以考虑选用的武器是彩鸟锤。一上来可以直接从营地跳海到9区，海龙主要活动区域是自10区和11区，体力过半的时候会在10区上岸，体力不支时去12区岸上睡觉。海龙在水下的主要招数有：上挑扫尾，被击中（包括防住）的话会有耐力回复减慢状态；水中急速冲刺，怒状态时会变成来回两下；电球炮，怒状态变为2–3连发；近身放电，这个有畜力准备动作，怒状态下是大范围放电；水下铁山靠，范围极大，怒状态变为带电，伤害极大；近身回旋撕咬，头部撕咬的范围较大，咬完会接小甩尾，注意回避；陆上的招数有：龙车、压杀、铁山靠和近身回旋撕咬。此战关键是水下的战斗，之前应该已经有过水下战的经历了，现在主要是熟悉好其中的技巧。等海龙发完招再追击，人的站位可以低一些，大概在海龙的胸部到尾部之间，畜满力后推方向键放开，会出大漩涡，转完迅速回避。很快就可以破胸了，海龙最后会到12区睡觉，找机会捕捉吧。

Q 有几个关于《召唤之夜4》的问题希望龙哥能帮忙解答：1、关于如何获得新的召唤兽？2、如何提升召唤兽等级？如何给召唤兽改名字改颜色增加技能？3、パーティ能力如何使用？如何获得？4、通关后能继承什么要素？有何隐藏要素？（黑龙江大庆 庞宇）

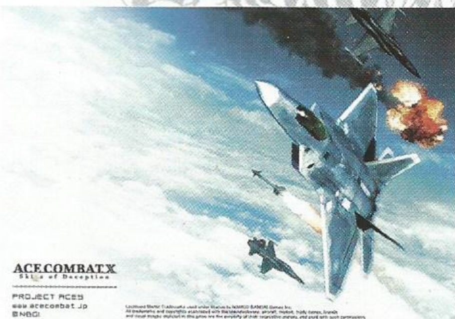
1、只要在战斗中使用特殊技能“誓约の仪式”，消费5种召唤石和相应的饰品带星武器防具组合就可能从中得到新的召唤兽。召唤出新的召唤兽后可给该召唤兽取名字使用该召唤兽相应的魔法，此时可以选择送还、也可以装备上去，想召唤出新的召唤兽和所得到的饰品有很大关系。2、打开召唤辞典选择第3项，通过食用相应的料理可以增加召唤兽的升级条，满1条时召唤兽就会自动升级，总共可以升3级。关于给召唤兽的料理，召唤兽头上出现省略号表示不喜欢该食物，音符的话代表喜欢可增加升级条少许，爱心的话则表示非常喜欢能增加较多的升级条。在**シャオメイ**的小店内可以使用　蜜糖来和召唤兽定下誓约，但1次只能和1只召唤兽定下誓约，定下誓约后召唤兽能使用只有定下誓约才能使用的技能，另在店内还能给召唤兽改名字改颜色。3、**パーティ**能力需要在战前的**パーティ**能力项内装备上相应**パーティ**技能，每种**パーティ**技能都有不同的效果。装备**パーティ**技能需要消费相应的PARTY POINT，最多可以装备4个**パーティ**技能。4、通关后会给出BRAVE CLEAR回数、店的评价、**ガルマ**值评价，取其中最低的一个评价为通关评价。评价为S的话可以得到2个**ひとかたの**符，评价A可以得到1个。在标题画面中按住R1，R2，→和○，然后再按START，成功后标题会出现符咒，然后读取通关档，**おふだ**解禁，作用为挑战无限界廊时可以使用SN4中出场过的SN系列的人物。队伍能力槽增加1，最大为6。获得队伍能力勇者传记X卷，金储**け**の秘诀X卷（X=通关次数，最大为5）。读取通关记录后，初期便可以拥有一定队伍能力点，数值为50×通关次数，最大为250。所有道具保留，各种召唤契约石保留1个，召唤兽等级继承，食材保留，料理菜单不保留。召唤词典保留，队伍能力保留。

Q 我准备买一款正版的《口袋妖怪 心金》，听说购买这个的话还会同捆附送一个口袋计步器，请问龙哥知道这个计步器怎么用吗？是不是和普通的那种记录步数的计步器差不多？怎么与游戏联动呢？　　（河北石家庄 冥王龙）

口袋计步器包括一个本体和一个可更换的别在腰间的盖子。拉去位于计步器顶部红外线的纸条就会启动计步器，打开DS进入游戏，在读取进度的界面，选择“**ポケウォ–カ–とせつぞく**”，再选择“**とうろくして　おでかけにいく**”，随后从口袋盒子里选择一只PM，确定后再选择一条路线。把口袋计步器放于卡带5CM内，按住中央的按钮，通信开始。完成后计步器会有一段音乐表明PM已传送成功，这样第一步就结束了。然后在计步器记步界面按左或右就会开启菜单，从左至右分别是：**ポケトレ**（捕捉器）、**ダウジング**（寻宝）、**つうしん**（通信）、**じょうほう**（情报）、**てもち**（手持）和**せってい**（设定）。选择“**ポケトレ**”需要消耗10W，先在4个草丛中找到野生PM，出现叹号的标记后移动到该草按确定，该步骤会重复多次，直到进入战斗画面。进入战斗后，敌我双方均有4点HP，普通攻击可减去敌方1HP，命中要害是2HP，将敌方HP消减到1格再投出球就能大几率捕获，球只能扔一次，如果不成功的话敌方会逃脱。选择“**ダウジング**”需要消耗3W，用2次机会在6个草丛里找到道具。“**つうしん**”需要和DS联动，打开上文所述的DS游戏进度菜单，“**おでかけからかえす**”是从计步器传回PM、“**プレゼントをうけとる**”是把计步器里获得的道具和捕获的PM收回。其他几项都是基本的设定了。

Q 龙哥有没有玩过PSP上的《皇牌空战X》？我非常喜欢这个系列，个人最喜欢的还是5和0，特别是5代的主题曲《Blurry》，听着非常有感觉，0的皇牌飞行员大对决也极热血。PSP版的X采用了漫画般的叙事风格，虽然感觉有些怪，不过习惯了也就好了，剧情方面也是比较不错的。有几个游戏中的专业术语（就是每代必有的那些逆天兵器）想要请教龙哥，就是S.W.B.M，还有SHOCK CANNON，和NEVERA JAMMER，NBGI官方有相关的说明吗？　　（山西临汾 PIXY）

有的，在本作的官网上就有一些游戏中专用术语的介绍，你提及的这个也都有说明。S.W.B.M是“shock wave blastic missle（冲击波弹道导弹）”的缩写，术语气浪弹的一种，类似于FAEM。先向空中散布雾状可燃物，点火后使得周围的空气聚热膨胀，从而形成强烈的冲击波。Gleipnir拥有发射这种导弹的能力，并且它的发射口和装甲具备抗热抗冲击的能力，所以冲击波不会对机体造成伤害。由于设计目的是用来进行大范围领空压制用的导弹，所以可燃物的分布主要呈水平状，立体杀伤面较小。在大气温度和空气密度较低的高空发射的话，可以摧毁方圆数十公里内的物体，威力可以令对手丧失抵抗的力量和意志。任何山谷都可以成为躲避SWBM的场所，但是SWBM从发射到爆炸仅有数十秒的时间。SHOCK CANNON是冲击波炮，不过与普通大炮完全不同，其性质与气浪弹相同，原理类似于SWBM，也是可燃物喷雾状从Gleipnir底下的圆盘处定向喷出，然后由圆盘中间的中子发生器点火引爆，因此并不会对Gleiapnir本身造成伤害。点火用的中子是由Gleipnir内部的回旋加速器加速产生，同时不会影响飞行和武器的使用。由于结构上的关系，所以不能向Gleipnir上方攻击，但是水平方向的威力足以与SWBM媲美。鉴于攻击目标、作战地点、天气等因素，SHOCK CANNON的范围比SWBM要小得多；而且在点火时要消耗大量电力，使得光学迷彩暂时无法使用。NEVERA JAMMER本来是AURELIA在NEVERA山上建立的气象观测用雷达，LEASATH占领这里后将其改造成电波干扰装置。为了大幅提升电波输出量，添加了4个大功率输出装置，受影响范围达到1200公里，AURELIA的首都也包括之内。干扰装置周围部署了由大量高精度对空导弹组成的防御网，干扰区域内除了防御网使用的频率和红外通信与短距离特殊通信手段外其他完全无效化。因为功率太大，光靠观测所自己地下的发电装置是无法满足能量供应，而是要靠周围发电厂的电力供给。飞行攻击完全依靠目视，只有先摧毁发电厂使防御网无效化，才有破坏JAMMER的可能。



↑PSP版皇牌空战口碑似乎略低于家用机版，其实素质还是不错的。



靠拳头说话的街头霸王们

《街头霸王4》自去年2月发售后，一直是家用机和PC平台网上热门对战项目，而且日本街机领域的格斗对战也是最火爆的游戏之一。每届《斗剧》都是达人们投入力度最多的作品，关于游戏系统的研究都已经非常透彻。预定今年3月推出的强化版《超级街霸4》在原版的基础上增加了众多新角色，并改良了许多系统方面的细节，这将是格斗FANS们的一盘新的大餐。这次为大家奉上一套《街霸4》的漫画，几位街头霸王们为一张彩票会闹出什么乱子呢？这些靠拳头说话的家伙们可都不是吃素的。 □文/翅膀

世界终末的高塔上 三位年轻人面对的将是——

《永恒终结》告诉了我们，一款游戏是否好玩，不在于它有多美丽的画面，多动听的音乐，多感人至深的剧情，这些都不重要。一套设计精湛的系统，就可以把整个游戏推向“好玩”的颠峰。3A就是3A，每部作品都能给人带来不一样的惊喜。

对比以前的3A游戏，本作更加侧重了对系统的研究探索，从表现到深入都体现得那么另类，那么不同寻常，系统的设计就像一块吸铁石，把人牢牢的吸在其中，一步一步的深入不能自拔，随着游戏时间的不断上升，这种探索乐趣会越发强烈，就像一杯美味的醍醐，越尝越有滋味。□文/翅膀

巴泽鲁的大地图



游戏的舞台通篇都是在一座高达12层的人工高塔“巴泽鲁”内，每层之间由直上直下的电梯相连（5层与6层除外），有些层与层之间存在多个电梯，会分别到达不同的区域，比如1层，与2层相连的电梯就多达三个，而1层的三个区域都互不相连，必须由对应的电梯才能到达，最底部的12层更是完全相离的两个区域，入口分别在11层的两头。而3层与4层之间、6层与7层之间，还有9层与10层之间，都有专门的中央电梯，需要剧情发展后才可以通过。在大地图按选择键可以查看巴泽鲁的全体地图。

开启道路的能量块

本作的地图全部都是由一个个六边形的格子构成的，每个格子都是一个单独的小区域，会有不同的地形，有些会踩地雷遭遇敌人，有些则不会，比如3层的全部格子都不会遇敌，而根据格子名称的不同战斗时的场地也会有所不同。某些特殊的建筑物则需要用能量块填充后才会开启。

地图上的格子绝大多数一开始都是被白色的石板覆盖着的，无法通过，这就需要用白色的能量块把这些石板给填上从而开启道路，白色能量块总共有12种不同的形状，填到格子上就会开启相应形状的道路。填路的规则是能量块填充的地形必须与能量块的形状保持一致，不能有建筑物或地图外的部分，不过包含已经被开启的格子是可以的，也就是说可以“空填”格子，在地图按X键即可打开能量块菜单，按LB和RB可调整角度。往右翻则是其他颜色的能量块，这些都是用来填充对应的特殊格子的，填充规则和白色的相同。



↑用能量块开阁子也是游戏的一门学问。

濒临灭亡的世界，最后的生存乐园
在这渺小的世界中，人们依然心怀各自的欲望
统领世界的卡迪纳鲁，拯救世人的神秘计划
抗争、接受、诀别，年轻人举起了手中的枪

END OF ETERNITY

PS3 / X360	本刊译名：永恒终结		2010年1月28日	
	类型	Tri-Ace/SEGA	7980日元	日版
	BD/DVD	1人	1080P	12岁以上

连锁效果的电波塔

地图上有一些标示着“ターミナル”的电波塔，用能量块将它们开启后走上去可以看到显示的特殊效果，如火属性伤害减少、经验值1.5倍等，需要用白色之外的有色能量块把它们所在的格子填充，而与之相连的同色格子就会获得该驿站的特殊效果，用能量块把该颜色向地图上延伸出去，在这些格子上战斗就能发生对应的效果。使战斗更加有利。比如格子上的敌人会放毒，而附近有毒无效的驿站，拉过来战斗就轻松多了。驿站上显示的数字是实现效果的格子数下限，连锁的同色格子必须超过这个数才会发生效果，而如果同时连到两个电波塔，那就必须超过两个电波塔下限数字之和才会发动效果。


↑像这样把格子连成同色的一片就行了。

自行设置的存档点

游戏初期可以存档的地方只有4层的自家，和一些战斗地图中有，初玩会感觉非常不方便，但其实存档点是可以自行在地图上设置的。在工会柜台处用红色、黄色等有色能量块可以交换到名为“能量站”的特殊能量块，将这种能量站设置到地图上就是一个存档点，可以直接使用，还能在这里睡觉恢复体力，十分方便，如果不想用了选择解体可以拆掉，会恢复成之前的普通格子。不过可以设置的地方有限制，一般来说只有在每层的电梯或城镇附近才允许设置，有敌人出现的高危地带是不能设置的。



工会支线任务

游戏包括序章共有16章内容，每章除了一到两个主线任务外，还有多个支线任务，这些任务可做可不做，完成的话会得到金钱和星数的奖励，还有相当不错的道具奖励，其中有一些无法自行买到合成的宝物尤其珍贵。

接支线任务需要先去工会查看揭示版，工会在4层、7层、10层的城镇各有一个，任务都是通用的。确认任务后，有些任务可以直接执行，比如讨伐反体制组织的战斗任务，直接去地图上打，胜利后即完成。有些任务则需要先去找委托人，与之对话确认后才可执行，某些任务完成目标后还需要回来找委托人报告才能完成任务拿到奖品。



支线任务的奖金是游戏初期来钱的主要途径，而五角星则会随着星数的上升，在自家门口会出现发光的邮箱得到PMF奖励的道具。

武器商店

商店同样在4层、7层和10层的镇子各有一个，其中分四种。道具店可直接用钱买到回复药等常用道具，还有枪支和初级的武器配件，以及几种合成用的素材，都需要在这里买到，随着流程的推进，道具店卖的东西会随之增加，会有最初级的手雷在这里买到，这是练手雷等级的必须品。

↑先在旁边花3000元合成这个瞄准镜。

合成屋可以把各种各样的素材合成有用的东西，游戏绝大部分的武器配件都要在这里合成得到。合成用的素材来源多样，有直接买到的，有在敌人身上掉落的，每种敌人凋落的素材可以在自家墙角和工会柜台处查看。某些合成用的素材就是上面一个合成的成品，即连环合成，这就需要实际自行体会了。

7层和10层的镇子有分解屋，可以把一些素材和道具分解成多个数量不等的浮财，分解后得到的素材无法再恢复成原来的东西，但一些平时靠战斗比较难得到的素材，用分解的方法可以轻松得到很多，这样就可以有意去打某个敌人得到A素材，分解后得到B素材，等同于凋落的是B素材。不过需要注意的是，很多可以分解的素材同时也是合成用的素材，因为不能逆向操作所以分解时要想好该素材还有没有用。利用两性BUG还可无限刷钱，详见第章攻略。


↑之后卖掉，卖价4100，反复几可发财。

服装店与换装

4层镇子的服装店可以买到三名主角的各式服装，购买并穿着的服装都会直接反映到游戏中，包括战斗和剧情过场，穿着什么就显示什么，造型千变万化，绝对酷到极点。每个角色的服装都有两种款式，A款式即默认，B款式则是休闲装造型，选择好款式后选择种类，不一定是一整套，上衣、裤子（裙子）、鞋子、眼镜墨镜，发夹甚至猫耳兔耳等头饰都可自由搭配，在战斗中和开地图时也会得到很多服装，在服装店和自家都可以更换。服装不会影响角色的任何能力，只是视觉上的作用。



枪械改造

本作的武器改造用类似七巧板的拼图来进行，每把枪都有固定的5个接口，在这些接口上加装配件即可强化枪支的性能。配件上同样有接口，在配件上加装配件可以重复强化能力。除了枪栓处外，另外四个固定接口分别对应四种能力，加装在这些借口上的配件，以及配件上加装的配件都是增强这部分能力的，如果加装的配件与该部分的种类不符，即使接口吻合也不会增加能力，必须用转接头与吻合的部位相连才能引出该配件的能力。枪的每个部位对应的能力如下

↑机枪移到右边，左边就能加满枪管了。

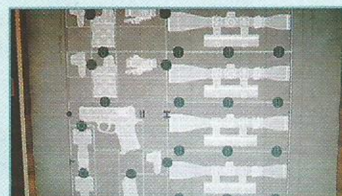
武器	效果
枪身上部	一般是倒T字型接口，都是增加蓄力速度的瞄准镜配件，蓄力速度越高每次蓄力所花的时间越少，对手枪最重要的能力。
枪管部分	增强蓄力加速度的配件都汇聚在此，蓄力加速度越高多重蓄力的速度越快，机枪最重要的能力，各种接口都有，需要动脑筋来搭配。
枪柄部分	增加装弹量的弹夹都在这里，装弹量越高每次开枪射出的子弹越多，同样关系到伤害输出。
支架部分	这部分主要加连射性和集弹性能，前者是DANGER状态下射击的速度，后者则是每次射击时子弹的散布范围，集弹越高射点越集中，反之较低就会形成散弹。这部分主要能用接口和转接头，来辅助加装枪管部分的配件。

改枪的针对性窍门

改枪时选择一个零件后，拉右摇杆可以移动枪身的位置，这样就可以把很多原本装不下的零件组合在一起，发挥更大的效果，而改造的侧重点也是很重要的。

机枪最重要的就是加速度，所以把枪身移到最右边，加瞄准镜的地方只留最上面一排即可，左边和左下方全部加装枪管来提升蓄力加速度，配合丁字型接口的枪管和支架部分的接口支持，能把加速度强化到60%以上，这是后期战斗必须的数值。

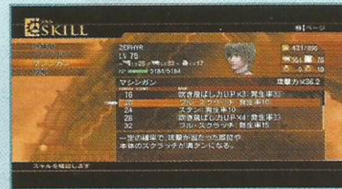
手枪则需要最大限度的蓄力速度，把枪身移到最左边，上方加瞄准镜的同时，用零件上附带的接口把右边整整一列全部接上大型狙击镜，加速度完全无视，把蓄力速度强化到400以上，保证最快速的打出补枪的第一枪，就是胜利的关键，耗的时间越长留给敌人的空隙越发，我方就越危险。


↑像这样把手枪移到左边，右边全加装狙击镜，结合枪上方的能把速度加到最高。

机枪和手枪的关键技能

角色的等级是三种武器的熟练度之和，而三种武器的熟练度提升后，会逐渐提升各项技能的等级，其中有三项技能是尤为重要的。

机枪的“フル・スクラッチ”，发动后会直接扣光敌人的HP，即把HP槽一次全部刷成蓝色。“スタン”会将敌人打晕，前者能秒杀高体力的敌人，后者则让高攻击力的敌人失去行动能力，这在后期的战斗中非常重要，而机枪熟练度等级100时（大叔是96级），就能让这两个技能100%发动，面对超强力的秒杀型敌人，这几乎是唯一的指望。另外手枪的自带蓄力技能“分解HP”也同时具有打晕敌人的特效果，蓄力段数越多发动几率越大，有必要的时候也可用手枪多转几圈来中断敌人的攻击，比如在敌人许好必杀准备释放时，将其打晕即可破掉这次攻击。还有，机枪和手枪都有“吹飞率上升”的技能，用来打追击很有用。





SYSTEM 博大精深的战斗系统

一套优秀的战斗系统成就一款优秀的游戏，本作最典型的引证了这句话。本作的战斗方式极为新颖，与传统的日式RPG有着天壤之别，其系统之精湛把3A战斗设计方面的造诣发挥得淋漓尽至，从上手到熟练需要很长时间来摸索，但深入了解后会感到其中的无穷乐趣，就和当年《北欧战神传》第一次给我们的感觉一样不能自拔。

间接伤害



本作的枪共分两种，一种是手枪，一种是机枪，而机枪就是造成间接伤害的。用机枪射击敌人后，左上角敌人的血槽会由绿转蓝，而蓝色部分就是间接伤害，画面上打出的伤害数字也是蓝色显示，当敌人的血槽的蓝色部分被打到涨满后，敌人并不会死亡，而是会保留一丝绿槽存活着。由于机枪的固定攻击力是手枪的10倍，且蓄力效果是攻击力倍率，所以机枪打出的伤害远远超过手枪，把血槽刷蓝要比直接扣血容易太多，此外燃烧的异常状态也会逐渐造成间接伤害。

直接伤害

手枪的射击就是直接伤害，会直接扣除敌人的HP，即血槽的绿色部分，伤害用红色显示。最重要的一点是，当敌人的血槽因机枪的间接伤害被刷成蓝色时，用手枪攻击一次就会把这些蓝色部分的HP全部扣除掉，即间接伤害转化为直接伤害，如果一名敌人的血槽全部被机枪射空变成全蓝，用手枪打一枪就会直接秒杀，换句话说，间接伤害就是预定死亡的宣告者，而直接伤害就是死亡的执行者。先用机枪快速刷蓝，再换手枪毙掉是本作战斗的基本规则。此外手雷、场地内的油桶等爆炸物也都是直接伤害。

IS槽

战斗中画面下方的红色槽就是IS槽，类似于行动力槽，我方的行动都是围绕着这个槽来进行的。当我方角色受到敌人攻击后，被扣去的并不是角色自身的HP数字，而是由IS槽保护的HP槽，HP槽就是HP数字左边的绿色槽，和敌人的HP槽一样，当受到攻击时，这个槽会由绿转蓝，也就是说敌人的攻击都是间接攻击。但如果HP槽全部被刷成蓝色，就会扣去IS槽来恢复HP槽，也就是间接伤害被转化成了直接伤害。当IS槽全部被扣光后，我方就会进入极其危险的"DANGER"状态。HP槽的耐久就是显示的HP数字的量，每个IS槽等于1000HP，不足1000等同于1000，HP数字越高角色就越耐打，但如果被打破HP也会扣去与HP相当的IS，比如HP是900，一次只会扣一个IS槽，如果HP是4300，就会一次扣去5个。

每章的BOSS战后会得到一个IS槽碎片，集齐4个就会增加一个IS槽，另外地图上某些红色叹号的格子有强力BOSS，将他们击败也会赠送一个IS碎片。

DANGER状态



当受敌人攻击导致IS槽全部被扣光后，我方就会进入DANGER状态。此状态下由于没有了IS的保护，敌人的攻击全都会直接伤害我方HP数字，当HP数字减到零后就会GAME OVER，这个状态下射击速度大幅下降，且无法使用蓄力攻击和IA攻击，敌人还会打碎我方的IS槽，并主动吃掉这些碎片来回复HP，基本上和提前宣告死亡没区别。如果能在DANGER状态下靠击破敌人或外装来恢复IS槽，就会重新恢复到通常状态，不过在敌人积极跑动吃东西和猛烈进攻下，这种可能性非常之低。

蓄力攻击

或称直接攻击，瞄准一名敌人直接按A键即会对目标进行蓄力，每蓄一段力就会增加一次武器倍率，手枪是分解的概率，机枪是攻击力，手雷是吹飞概率。一次蓄力攻击只能攻击一次，射出的弹数就是武器的装弹量，手雷为固定一发。蓄力速度会随着与目标的拉近而加快，近距离时蓄力很快，距离远就会很慢，太远的话甚至会无法攻击，这些都和枪械的蓄力速度有关，也也可以说蓄力速度越高射程也就越远。

IA攻击



按下X键会出现排线，设定好后角色会向排线的方向高速跑动，同时对目标自动蓄力，在蓄力过程中可随时按A键射击，射完一次后没跑完的路线还会再次蓄力，在跑到目标地点前角色能进行多段击，而且整个IA时间要比直接的蓄力攻击长得多，能蓄到远远超过直接蓄力所能达到的段数，尤其是机枪，在高加速度的帮助下能轻易蓄到数十倍攻击力以上，IA状态下的机枪蓄力射击是战斗最主要的攻击输出来源。IA中按X键可以跳跃，用来翻越障碍物和攻击敌人上方，如果中途碰到障碍物或大型敌人的话IA就会强制中断。使用IA会消耗一格IS槽，使用时要慎重考虑后再执行。IA中我方三名角色都会进入无敌状态，所以可以用来躲避一些敌人的攻击。

外装与部位破坏



游戏中大多数敌人除了本体外，还有着用来护身的外装，包括装甲、衣服、帽子和武器等等，这些外装也有自己的HP，即血槽下方的半圆弧。我方可以破坏掉这些外装，方法同样是间接伤害+直接伤害。破坏掉外装时会恢复我方的IS槽，破坏一个部位恢复一个，破坏两个恢复两个，以此类推，而且还会同时恢复造成的间接伤害，击破敌人同样会恢复一格IS，但明显外装的数量比单个的本体多，击破多个外装恢复大量IS槽是对付强敌时的必备手段。某些敌人身上的外装有缺口，从缺口能直接攻击本体，而某些敌人的外装是360度全方位的，但这种外装通常都非常脆弱。还有些敌人的外装是分层的，必须去拆掉外面的才能去拆里面的。

追击和击落



IA攻击中非跳跃状态，会有一定几率把敌人射到浮空，浮空会取消敌人当前的攻击行动。浮空后如果继续在地面上向其射击，会将其越打越高，之后有一定几率发动"追击"，这时画面定格并出现一个高速转动的轮盘，按A键确定，当指针成功指向轮盘黄色部分时就会成功发动追击，敌人下落到地面之前，会以极高的加速度无闲次蓄力，按A键射击，会造成远超平时的伤害，手枪还会打出大量额外的道具。而在将敌人浮空后，我方按X键跟着跳起射击，则会发动"击落"，角色会把敌人向地面打落，对方会重重的摔到地面，同时有几率掉出额外的道具和IS槽。一般来说，机枪适合追击，手枪则适合击落。

连协攻击

当一名角色发动IA前排线时，线条经过其他角色的前进路线，排线就会发光，这时就可以发动"连协攻击"，这时按下Y键，三名角色的状态栏变成黄色，右边的数字即可发动连协的次数，之后按X键就会发动，三名角色会依次朝同一目标做连续攻击，只消耗一格IS，同样是无敌状态不会受到反击，威力最大的一种攻击技巧。但要注意的是，角色跑步路线上同样不能碰到障碍物，不然会强制中断。发动连协攻击需要三人的站位保持一定角度，站成一个大三角形状效果最佳。



连协攻击发动的条件在实战中还是比较复杂的，三个人的站位必须做到完全合适，场地内障碍物过多就很难启动，而且必须有一个以上的行动力数字，发动的人启动连协后就不能再退出，否则同样会消耗行动力，导致无法再次启动，这就需要在战斗中抓住适当的时机来摸索应用了。有时对强力BOSS时，可以刻意的跑一个三角线来做出阵型。

三个背负各自命运的青年 用枪射开他们坚信的道路

Chapter0 天顶の星

开场OP后出自家的门，与门口的人对话后接到任务“天顶の星”，不过这时无法去别处。一路向左走，进入广场左边的工会，调查揭示板看到3个任务，出去和门口的人对话，接领修复桥的任务，得到两个能量块“**エナジー・ヘキサ**”这时就可以出城到大地图了。城内向上走有武器商店和服装店，前者能购买武器零件来强化，后者现在还无法使用。

出城来到大地图，首先按X键打开菜单，用能量块“**エナジー・ヘキサ**”把右边断开的桥修好，用LB和RB旋转调整能量块的方向，让格子与地图上的格子完全匹配即可。对准桥把桥修补上即可通过桥到右边。



←本作的剧情多数都是搞笑型的，基本每章都有笑点。

右边区域同样，用能量块开启道路，把右边白色部门的路打开，同样要形状匹配。地图的“道路里”之类的黑色格子会遇敌战斗，敌人会掉能量块补充。所以不够了去打上几仗就有了。把路打开后进入[**カフェ チェルシー**]后剧情。

出来后进入[第1中央**エレベーター**]，乘电梯去3层，在夜晚时进入[**ペーター**邸]，剧情后回4层，回到自家结束序章。

Chapter1 命の重さ

从[第1中央**エレベーター**]来到4层，在白天的时候进入[**テレサ**邸]，剧情后与门口的守卫对话，得到红色的能量块，用这个回4层把右下方红色的格子打开，把去右边6层的电梯给开启出来。

乘电梯上6层，先用白色能量块开路，一路通到右方红色的部分，换红色能量块开红色格子，打开**ルキア**周围的通路。

进入**ルキア**，这里有个记录点，还可以睡觉休息。整备好后进入上方的战斗区域**ダウンタウン**，这里就是试玩版中的场景，在几个区域间与敌人连续战斗，清光敌人后进入下一个区域。这里的敌人比大地图上强了不少，留意自己的IS槽不要减光了，万一失败了可以花钱重来。场景内的宝箱可以清光敌人后再检，通过一个上下平台的区域后进入BOSS战。

此BOSS看似个头大火力猛实则很好对付。一开始不要急于使用IA，先在台子下往BOSS的方向走，这时台子上的两个油桶兵会从前方斜坡下来，BOSS会和它们靠在一起，这时用手枪的人用IA跳跃攻击把油桶兵打爆能炸到BOSS，之后用泽法的机枪近距离攻击BOSS造成间接伤害，再用另两人配合IA即可快速将之干掉，把BOSS的血槽扫成全蓝，手枪一次就能秒杀。瓦修隆的手雷也能造成很大伤害，要积极使用。

消灭BOSS后进入绿色标记的区域，剧情后完成任务。原路返回，路上的敌人可以无视直接走出口即可。回到4层家中结束本章。

Chapter2 停电

这一章主要就是战斗。一开始某人洗澡时突然停电，之后需要去发电场调查停电的原因。出门接到调查停电的任务，出城去发电场。

发电场就在左下角的区域，以前支线任务打开过路的。注意上方有一块新型的[**ターミナル**]驿站，在其周围拼上相同颜色的格子就会拥有与之相同的附加能力，在大地图上战斗时可以利用一下。

进入发电场，依然是连续的区域战斗。进入第三个区域后会有两条路，右边是条死路，不过有一些道具可拿，走左边则会通往BOSS的区域。这里的敌人又强了不少，机械蜘蛛近身攻击力很高，需要先用泽法的机枪把外装甲打出间接伤害后再用其他两人消灭之。不要被敌人包围，这里有不少地形可以利用，上高台居高临下，把敌人一个个引过来逐个歼灭是最好的办法。也可以把敌人引到油桶旁一次炸死他们。

BOSS是个会放电的大型机器，这战的要点是速战速决，拖得越长对我方越不利。BOSS的电击附带麻痹，会降低我方的蓄力速度，十分棘手。一开始不要用消费IS槽的IA技，先用泽法的机枪尽量靠近BOSS，直接蓄力对外装甲造成间接伤害，然后用另两人全力攻击，如果有人中电的话就按B键取消行动换没中电的人打，不要浪费行动力，因为BOSS也是在随时行动的，被攻击次数太多就会被扣IS槽。将BOSS的外甲完全破掉后BOSS会冲过来放大范围的电流，非常容易被扣光IS槽。这就要立刻用剩下的IS槽发动机枪的IA，争取一次扫空BOSS的HP，上手枪秒杀之，不然就没有机会了。干掉BOSS后剧情，之后原路返回家本章结束。



←一人一个红手印，谁也别说谁，妹子到是很公平。

Chapter3 花

剧情后得到蓝色和紫色能量块，乘电梯去3层。先用蓝色把[**テレサ**邸]左上的道路开启，再用白色和红色开路打开最上方的[**ガリジャーノン**邸]，进入剧情。

接到新任务，要求去5层的[雕刻の森]拿女性型素体。出门得到黄色能量块，之后回4层，用黄色能量块开启地图右上方的路，从电梯上5层，干掉拦路的敌人一路用白色开路，进入地图中间的[雕刻の森]。

这里同样有恢复点和记录点，左边的建筑第2层有两个火炎瓶道具，右边的[**ブロンズ・フォレスト**]则是目标地点。这里的敌人全部都是带护罩的，正面有很强的防护力，要绕到背面攻击才有效率，泽法一次绕背IS技就能一次扣光他们的HP，另两人补一枪就能秒。场地内有不少油桶可利用，预先锁定油桶用IS技冲过去引爆能炸个痛快。

最深处会遇到BOSS，这里会有两个杂兵无限刷

带着那份执着信念
三人把枪口对准了神明
为了真实的未来——

新，不要管它们集中对付BOSS。老办法，先让机枪男泽法上去用蓄满的IA技扫，另两人再冲过去补枪，就能把刚才机枪打的蓝槽全部转化为实际伤害，既能重创BOSS又能大量破坏部位补充IS槽，反复几次即可轻松解决，用火属性的子弹和火炎瓶还能造成更高的伤害。注意此BOSS个头很大，用IA技跳跃时小心撞到它身上中断行动，排线时要稍微离BOSS远一些。除此之外BOSS没有什么威胁。



←抹成这样还能叫美，若本大叔的审美真的很奇待。

剧情后得到"女性型の素体"，原路[雕刻の森]的地图，进右边的[ガリジャーノンのアトリエ]，剧情后回头出去，回到4层的自家结束本章。从这里开始可以更换B款式的服装了。

Chapter4 小さいな世界

出家门去5层的[雕刻の森]，路上有两处需要强制战斗，进入[雕刻の森]的[ガリジャーノンのアトリエ]，剧情后开始护送雕像的任务。

比较有难度的任务，需要保护雕像到达最里面的区域，雕像有自身的HP，受攻击会减少，减到零就会失败，雕像会随着我方的行动缓慢向前推进，到达区域另一侧出口后我方就可随之进入下一个区域。而半路的敌人会全力攻击雕像，如果被击破重来时雕像的HP是保持进入该区域时的量的，所以要尽全力快速消灭敌人，还是先机枪后手枪的打法最有效率，或者把敌人打到断肢失去攻击力也可。前进到第三个区域后会有数名敌人靠在一起，这里建议扔大威力的手雷群炸，不然雕像会受到重创，实在不行就花5万块钱给雕像恢复一次HP，反正钱以后有地方赚。通过第4个有油桶的区域后会进入BOSS战。

BOSS还是上一章的那个，不同的是这次多了一个雕像要保护，BPSS打法没什么说的和上次一样，还是机枪先上打蓝槽，再上去扔火炎瓶或补枪，不出三回合即可搞定收工。需要注意的是进入BOSS战时雕像最好保留有一定量的HP，至少能扛住两个杂兵的攻击。搞定后剧情，原路出去（让妹子用个回地图的道具更方便），回自家结束本章。

Chapter5 変わゆくもの

本章开始难度提升了很多，此时应该熟悉所有战斗系统了，武器店中多了50元的初级手雷卖，买上一大筐就可以尽情练手雷等级了。一上来得到绿色能量块，穿过3层到达2层，进入[バーバレラ邸]，一段搞笑的剧情后接到新的任务，并得到[第2中央エレベーター通行证]。

去6层，开启道路进入[第2中央エレベーター]，进入7层，前方的岔路口有敌人拦路，先别管，去岔路令一边，开启道路进入新的镇子，这里有宿屋、工会和武器商店，武器店可以购买合成的道具都比4层的高级了很多，而且有火炎瓶的合成。多合几个后面有大用，还有枪的各种配件，在这里好好整备一下，旁边的分解屋可以把道具分解成各种小素材，缺素材时可以到这里看看。

准备完毕后就可以去岔路口收拾那两头大象了，大象的等级有31级，以当前的实力不宜硬拼，大象的弱点是火，换上火炎瓶或火属性子弹上去打，把它烧着了，外装炸掉了就是一块肉了，机枪打间接伤害手枪补枪送哥俩去见萨达姆。

来到最里面的[シルバーキャニオン]，先过一座桥，之后右边的区域有道具，拿完后出来从左边的桥前进，路上的敌人中混有一到两头大象，还是用火属性的武器对付，这里有敌人会使用冰属性的冻气，被冰冻了就无法行动，要优先消灭之。穿过桥后旁边有存档点，顺便睡觉休息一下。

往最深处前进，遇到一只大雪猴子，此BOSS会喷高伤害的冻气，被喷中直接掉一格IS，且附带冰冻，硬拼绝对是找死。BOSS弱点是火，预先装上防冰属性的装饰品，装上火炎瓶开IA上去狂扔，不用蓄力，一段即可能多扔几颗，有火炎瓶SS更好，两三个回合就能把BOSS活活炸死。或者用火属性的机枪子弹，开IA跳到BOSS头上蓄满力扫射，最少能把BOSS一大半的HP扫成蓝色，再用手枪和火炎瓶补上几下即可轻松解决。

机枪正太暂时离队，原路返回大地图，去[第2中央エレベーター]旁边的酒馆交任务。剧情后反回自家，本章结束。

Chapter6 病

林蓓尔着凉感冒离队，两个大男人要给她去找感冒药。林蓓尔的武器会留下，两人可以换着用练熟练度。从这时起可以双手装备两把枪。不过重量太大需要重新调整配件。

一路来到上章来过的[シルバーキャニオン]，一路向里推进，敌人和上一章相同，老办法对付，虽然少一个人不过一把机枪一把手枪还是没问题的。到存档点记录后进右边的[ケミークロ]，过一个区后挑战BOSS。

此BOSS攻击力不高，但血极厚，而且外装非常结实，到这里建议最少要有5格IS，并装上防冻结的装饰品。开场给机枪手装上威力大的强化子弹，向BOSS的斜方向出IA，记得把力蓄满再开火，尽量扫到背面造成本体伤害，排线时不要离它太近以免撞到。扫完一次后不要动另一人，继续切换机枪手再次IA扫BOSS，大约3、4次就能把BOSS血槽全部刷蓝，这时换另一人利用剩下的IS槽出IA跳跃补手枪，即可直接秒杀，如果一枪没打死就继续补枪，只要打到背后本体肯定能打死。



←圣诞快乐，据说游戏原本预定圣诞节发售的。

干掉BOSS后原路回家，林蓓尔归队，这时可以不必急着结束这一章，凭现在的实力已经可以把地图各处的红叹号点都给清了，拿几个IS槽碎片，练练各武器的熟练度提升等级，清清斗技场的挑战，为后面做些准备。第8层的行商人处还有卖"铁クズ"和"ガラス片"，各买上999个带回4层商店合成"コンパクトスコープβ"，全部卖掉，来回一次可净赚70多万，多跑几趟，以后就不缺钱花了。（这是个良性BUG）

Chapter7 星の矿脉

27号矿坑被一个搞笑的大叔霸占，接到委托我们要去收拾这帮不法之徒。一开始会得到"第3中央エレベーター通行证"，一路来到第8层，继续向前开路，下到第9层，从[第3中央エレベーター]来到第10层

10层中间有个镇子，里面有更高级的武器配件合成，其中有不少增加蓄气加速度的好东西，旁边还有一把不错的手枪卖，好好整备一下。之后出去从右边下到第11层，之后进入[27号矿脉]。

此迷宫主要有三种敌人，狗的护甲在正面，枪手的护甲则在背面，注意一下。还有一种大型的坦克车，先用机枪配合手枪把坦克的外装武器装甲给拆掉，它就没有威胁了，之后随便料理即可。

关底碰到开头那个搞笑大叔，带了一群手下充当BOSS。一开始一堆敌人扎在一起，不用想了，换大威力的手雷上去给他们一个满汉全席，炸过一轮后没死的外装也全掉了，换机枪逐个扫这些残废的家伙，小兵清光后剩一个大叔就没有任何威胁了，唯一要注意他扔的电气手雷会附带麻痹。大叔临死前还会变一次魔术垂死挣扎，不过该死的还是要死的。

轻松搞定后回家，半路上可以去镇子上再整备一下，应该得了不少好素材，完事后回到4层的家中本章结束。

Chapter8 初デート

林蓓尔和猥琐胖子约会去了，两个大男人自然不会乖乖待着，得到深紫色能量块，去6层的[ペーテイリア]，路上有敌人拦路，都是杂兵很容易对付。

用深紫色打开格子进入[ペーテイリア]，先把看门的干掉之后向里推进，敌人都很弱，机枪扫+手枪补逐个消灭，有一种带金黄色装甲的坦克血比较厚，需要多打个来回拆它身上的外装，从它头上跳过去扫射效果最好。



←从黑发变成了金发，也许是为了迎合欧美口味吧。

前进几个区域就会到关底，BOSS是一个身上一堆装甲的机器人，有70多级。到这时应该有6个IS槽了，而且机枪手的机枪等级应该在20级以上，装上对硬物有效的强化弹开IA上去蓄满力扫吧，如果之前有好好整备枪械的话会觉得很轻松，几个来回BOSS身上的外装就被拆得差不多了，尤其是手臂上的武器拆掉后就和一块木头没区别了，尽快消灭即可。BOSS身边的杂兵会无限刷新，不过因为数量很多，建议清光一次后再集中对付BOSS，等下次刷出来时BOSS也就剩一口气了。搞定后剧情，林蓓尔归队，原路回家本章结束。

Chapter9 圣刻

一开始先去2层的[アンドリオン邸]，剧情后会接到新任务，出门去6层的[ルキア]，就是第一章去过的那个地方，大地图上多了很多敌人拦路，消灭掉都不难。

进入[ルキア]后和原来的路线一样，区域内的敌人都换成了最新的强力兵种，身上带圆桶的需要先用手枪来把它们的桶给破掉，之后就可以用机枪打DD了。前进到有高台的区域会遇到两只第一章BOSS的强化版，攻击力很高且会燃烧的异常状态，集中火力优先灭掉一只，注意用道具回复，不要让自己的蓝槽见底，来到第一章打BOSS的地方，这里有三个小BOSS，好在远处那个暂时不会过来。找一个人吸引其中一个的注意力，另两人机枪+手枪尽快干掉另外一只，再回头料理第二只，这期间不要离远处那只过近，不然它也会过来打人。三只都解决后从第三只身后的新出口出去，进入记忆点旁边的区域打BOSS。

此BOSS攻击力极高，从登场动画就能看出全身武装到牙齿，一次攻击能打掉我方近2000的血量，所以要尽量减少BOSS的行动次数。不要管两个杂兵，开场机枪手先跳过去IA蓄满力扫射，回头蓄力再扫一次，这时上手枪跳跃IA把扫成蓝色的外装全部拆掉，能恢复大量IS槽。被BOSS攻击的角色如果蓝槽接近一半了及时用道具回复，注意距离，不要做多余的行

动，全程IA即可，外装拆得差不多了就把本体扫空，上手枪杀掉收工。6个IS槽的情况下打起来还是没有问题的，只要注意回复不要被打破IS槽即可。完事后剧情，之后从前面的出口出去，回家结束本章。

Chapter10 神学校

一开始泽法离队，另两人分配好武器，之后出门一路去8层，路上还是有很多拦路的杂兵。来到8层进入[グランク神学校]发生剧情。

剧情后任务完成（这也太简单了吧），之后回家，泽法归队，可以继续清清支线任务打打地图上的红叹号，不想打了直接结束本章即可。

Chapter11 感情を置く场所

本章主线比上一章还要短，一开始剧情后泽法会单独去找BOSS算帐，这时他手里没有武器，需要装备一下，因为只有他一个人，所以要同时装备一把机枪和一把手枪同时拥有两种属性的攻击，另外建议装上加物理防御力和提升追击概率的装饰品。

出门来到右边的桥与BOSS单挑，此人会瞬间移动和类似剑魔的魔法，对付他讲究方法，诀窍是用IA蓄力冲刺跑到他背后扫蓄满的机枪，注意从头跑到尾不要跳跃，不然他就会瞬间移动，在他发动剑魔法时也不会瞬移，反复两次就能把他的血扫空，能打浮空追击更好，之后切换手枪送他一颗子弹结束战斗。剧情后即可选择结束本章。

Chapter12 结婚式

林蓓尔的新娘装！开场后就剩一个瓦修隆要去抢婚……装备好两种枪后，，目标就是1层的[スケール・ガーデン]，先从[デレサ邸]旁边的电梯升到2层，之后往右边开路，从右边的电梯升到1层，继续开路，进入[スケール・ガーデン]。

从右边的红色区域走，之后的几个区需要从上方的高台继续前进，这里的敌人不强，一个人也能轻松应对，前面的敌人只会近身用刀砍，后面会有拿枪的，但都不难对付，先用机枪把血扫空，再换手枪打死即可。

关底会碰到一架武装直升机比以前支线任务出现过的强了不少，不过方法还是一样。计算好角度开IA扫蓄满的机枪，换手枪拆它身上的外装，一次肯定拆不完，继续扫机枪再拆，拆到本体全露后它就完蛋了。注意的是瞄准好目标排好线再行动，直升机的位置较高容易操作失误，可以按右摇杆锁定直升机的目标，不要管杂兵，集中干掉直升机即可过关。剧情后回家结束本章。

Chapter13 圣诞节

服装店关门停业，需要给门口的人25万大样才会重新开业（真够黑的），之后服装店会追加新服装，没钱的话无视好了，直接去1层的[スケール・ガーデン]。

这里要玩圣诞节的迷你游戏，需要给全部的孩子圣诞礼物。场地和上一章的相同，不一样的是"敌人"全都变成了小孩子，需要操作三人来到每个孩子身边送给他们礼物，操作和战斗是一样的，送礼物时类似扔手雷，必须要离得很近才能把礼物送出去。孩子们也会主动"攻击"三人，如果被他们碰到就会气绝，跑步冲刺时也不能撞到孩子的，有些孩子需要送两次，多利用IA一次冲刺送出去多个，节省时间。一个区域全部送完后就去下一个接着送，包括上一章打BOSS的地方，所有的区域都送完后即可完成任务，非常欢乐的圣诞节。



←穿上新娘装的琳蓓尔真的很漂亮，而且还非常主动。



←圣诞节大派送，三人的装扮都超有喜感。

剧情后接到新任务，这时只有林蓓尔一个人，先回2层，再从另一边的电梯升到1层另一边，进入[大圣堂]，剧情后队伍合流，重新装好武器后回家，本章结束。

Chapter14 古の约束

出城先去桥边和林蓓尔汇合，之后即可去1层另外一侧的[エターシル]，但里面的敌人相当强劲，如果前几章没锻炼的话很容易被虐，建议多做些准备再去。

首先商店中可以买到范围回复2000间接伤害的回复药，尽量多买一些，还有一把很枪的机枪卖，售价30万，这枪后面可以在宝箱里拿到，急着用的话就出点血吧，服装店还有新的服装，选几身漂亮的吧。之后可以去9层的那个矿坑，里面的敌人以现在的实力来说很容易对付，前进到最深处，解决一个小BOSS后，在高台上的宝箱里能拿到一把性能很好的机枪（其实第5章时就可以来这里拿这把枪），之后去10层的镇子，仔细强化枪支，把能加的好部件都加上，尤其是蓄力加速度，两把机枪都可以强化到22%以上，手枪则主要强化蓄力速度，最好能到100以上，之后再合成一些带各种属性和特殊效果的子弹及手雷，尤其是电属性的一定要有。

准备完毕后出门，此时我方的配置应该是：一把手枪，两把机枪，若干回复药和各种效果的子弹及手雷。之后就去打打各层留下的红叹号，做做支线任务，某些没去过的地区也可以多转转，能有不少好收获，战斗时注意三个人的武器轮换着使，这样升级比较快，建议练到60级以上，IS槽也应该至少有8个了，这时再清点一下身上的家当，准备好后就可以去1层了，先从3层右边的电梯上2层，再从附近的电梯升到1层，用红色能量块开图进入[エターシル]。

左边有休息存档点，记录后进入大回廊，这里需要先过两个区域到达建筑物的正门，这时门是关着的，从另一侧的出口出去来到地图另一边，从右边绕到建筑物的后面，从大回廊的后门进去，穿过几个室内场景后会回到一开始封锁的大门另一边，把敌人清光后调查门前右边的机关，大门会打开，出门往左走，再过一个区域后来到正面前就会进入BOSS战。

此迷宫的敌人主要有机枪兵、狙击兵、刀兵和小狗，三种士兵的外装围在身边呈360度环绕，缺口很小，头上还有帽子当护具，很难一次贯穿本体，推荐方法是先用机枪扫一次，上手枪把扫蓝的外装给打掉顺便恢复IS槽，之后再用机枪从被打掉的缺口攻击本体，然后就能用手枪毙掉了。小狗同理，它的缺口在身后，角度掌握好能直接扫本体。此外还有一种大胖子，外装的缺口在头顶上，跳跃攻击即可。敌人的攻击力都很高，战斗时注意跑位，避免被集中攻击，蓝色部分的间接伤害快见底了就及时用药回复，战斗时优先打用枪的士兵，小狗和用刀的可以利用IA带他们兜圈子。

BOSS战先要干掉三个机枪兵，不要消耗过多的IS槽，之后进门，里面的BOSS是正中间最里面的核心、外围一圈机枪大炮，正中间还有一个会恢复HP的柱子。此BOSS的每个部位都弱电，而且12500的HP被分成了8份，造成每个部位都非常脆，首先让机枪手换上电属性的子弹，开IA冲上去先把中间的柱子扫过一遍，再上手枪把柱子干掉，然后用同样的方法消灭核心即可结束战斗，不用管那些机枪大炮，除非你想多拿点经验值和道具。战斗后剧情，之后回家即可结束本章。

Chapter15 量る事のできない力

剧情后去商店，追加了单体回复4000JA间接伤害的回复药，多买点，整备好后出门，去1层的[シャンテアン外壁]。

从上一章的[エターシル]地图上继续往前走就是[シャンテアン外壁]，进入后就是一场强制杂兵战。解决后继续往里走，进入官邸，通过几个区域后发生剧情，之后BOSS战。这里的敌人和上一章的差不多，多了一种女炮兵，远程火力相当猛，尽快集中消灭掉。

BOSS战是一群混编的杂鱼，但不好对付。有三辆炮车、一架直升机和两个刀兵，三辆炮车是领头的，把它们干掉就能过关。炮车的攻击力较高，身上的装甲有好几层，要用机枪扫蓝后换手枪逐个破掉，注意炮车的外装血槽全被打掉后，要用手枪不断的攻击就能将其秒杀掉，用机枪射击本体是没用的。破外装时用大威力的手雷也能省不少事。天上那架直升机攻击力很低，不过它盘旋在中间炮车的上方很碍事，建议顺手打掉它，两个刀兵可以无视。搞定后剧情，之后回家即可结束本章。

Chapter16 大圣堂

这是最后一章，之前还有什么没做完的事就去做了吧，支线任务的报酬给的都是相当不错的东西，最底部的12层还有很多强力的敌人，建议练到70级以上，改造好枪支，准备好后去1层的[大圣堂]。

这里的敌人都换成了更强的兵种，过两个区域后第一场BOSS战，BOSS体力有4万8，先把他周围的杂兵清光，之后慢慢料理即可，BOSS攻击力很低的。



←对比之前的两个家伙，这位的实力算很强的了。

继续前进，需要把通道两侧区域的的开关打开，之后正门打开，第二场BOSS战，同样先全灭杂兵再打BOSS，此BOSS攻击力虽高但经常打不到人，很容易对付。

继续开两侧开关后进正门，第三场BOSS战，此BOSS可不是吃素的，体力99999，且他身边的杂兵是无限刷新的，BOSS攻击力相当高，一个必杀能扣3000左右伤害，加上杂兵的攻击会相当危险。建议开场先用物理伤害减半的道具，之后快速把杂兵灭到剩一两个，优先灭会使异常状态的炮兵，然后全力攻击BOSS，BOSS的外装血槽扣光后需要再打几枪才能完全破掉，之后配合毒属性的子弹尽快削减其体力就能战胜他。打的时候随时注意我方的HP，及时用药回复，杂兵变多后就继续清理杂兵，变少后继续打BOSS，如此反复即可，而且尽量远离BOSS必杀的攻击范围。如果感觉实在打不过就出去练级，改造武器，再回来挑战，之前一定要出去存个档再回来打。

通关后的追加要素

通关后追加二周目，可继承持有道具、武器、改造零件、服装、金钱、能量块等东西。同时追加更高的HARD难度，但向更高难度挑战时只继承服装等少量要素，HARD通关还有两个更高难度追加。

美丽中散发着不祥，向着地狱最深处前进。

但丁 DANTE

为了救出被魔王路西法抢走的妻子"碧翠丝"而在九层地狱中四处游历的十字军老战士。

基本操作

本作的操作方式与键位配置与《战神》颇为相似，根据轻重攻击的不同组合方式可以派生出不少实用的连续技，BOSS战中将敌人打至濒死状态则可发动QTE攻击，这里要说明的是，游戏中各种QTE的出现按键并不是随机而是固定的，这一点也降低了不少难度。

PS3版	X360版	功能	PS3版	X360版	功能
左摇杆	LS	人物移动	×	A	跳跃、二段跳
右摇杆	RS	回避	L1	LB	切换魔法菜单
方向键	方向键	菜单选择	L2	LT	防御
□	X	轻攻击	R1	RB	功能键
△	Y	重攻击	R2	RT	投技、发动QTE
○	B	十字架			

本作的游戏系统

本作的系统比较简单，主要是分成制裁和救赎两大类技能，而每个技能的成长需要用打倒敌人后的魂来激活，技能的分布采用了树状结构，简单明了。其中制裁类技能主要以镰刀的打击系技能为主，救赎类技能则是通过十字架的攻击来展现。至于通过哪类技能将敌人击倒以及角色的成长方向全部都交于玩家自行决断。

技能树系统

本作对于技能这方面跟《暗黑破坏神》一样，有着类似于技能树的升级方向。由于但丁主要的攻击方式只分为两种：1、镰刀、2、十字架，所以技能树的方向也就只有两边。总分Holy（神圣）以及Unholy（邪恶）。故名思义，神圣为十字架技能、邪恶则为镰刀方向的技能，而学习技能需要用相应数量的魂。

魔法系统

一种副属的攻击方式，需要消耗屏幕左上角的魔力槽，魔力槽的回复可以通过固定的回复点和击倒部分敌人获得。关于魔法的设置需要在菜单中根据自己的习惯来自定义按键，之后在地图中按LB+A、B、X、Y（L1+□、△、○、×）等键就可以使出已设定的魔法，魔法的主要习得途径在于剧情以及技能树之中。

装饰品系统

装饰品的总数有三十一个，分为神圣、邪恶、其他类三种。除了其他类的装饰品之外，其余的都要按神圣/邪恶的等级装备。装饰品亦有等级之分，最高为三级。而装饰品的入手途径主要分为击倒特定敌人和自行探索为主，而关于后者与本作的硬币收集同为隐藏要素范畴，要看玩家的细心程度了。

收集与隐藏要素



本作要收集的基本上只有十字架上的三块蓝色宝石、死神银币、装饰品三种。关于前两类在全收集后可开启相应隐藏能力，而游戏一周目通关后会追加最高难度，并同时开启"地狱之门"模式，此模式相当于生存模式，需要说明的是本模式与剧情模式一样可以随时按BACK键（SELECT键）来调整难度。

在神曲的世界中再展开一段全新的旅程！

首先要说的是做为一款动作冒险类型的游戏来说，本作的流程长度明显是属于比较短的那类，并且游戏过程中无论是CG还是过场即时演算全部不可跳过，即使如此一周目的时间也只有不到8小时的长度。其次关于游戏的难度设置也有一些问题，说明游戏在走大众化路线的同时，也暴露EA对于ACT类型的把握不够火候。

本作是车枪球专业户EA打造的一款动作冒险游戏，游戏的故事是根据名著《神曲》三部曲中的《地狱篇》改编，不同的是，但丁从一个诗人摇身一变成为了手持镰刀和十字架的地狱旅人。这款作品无论是从场景设定还是系统构成可以说80%克隆了《战神》，而游戏难度甚至比《战神》还要低一点，而作为玩家来说，把本作当成是下月《战神3》的一个预热倒也是个不错的选择。 □文/桔梗

序章 Shores of Acheron

游戏的序章和DEMO时差不多，主要目的是让玩家尽快适应和熟悉下操作。但丁遇刺后就开始了与死神的战斗，死神的攻击范围比较大，所以要多注意防御和回避，好在死神的行动频率不是很快，玩家小心应对的话则不难取胜，在BOSS濒死阶段时则会出现QTE提示，注意QTE之后并不代表此战完结，但丁会将死神的镰刀抢来做为武器，这时要与BOSS再周旋一阵才能再次出现QTE提示，这时大可上前终结BOSS。一段剧情过后，但丁多了十字架的攻击手段。清光杂兵走到一处大门前，会出现本作一个有趣的系统——审判历史名人。玩家可以根据他在历史上犯下的罪行，来自己决定是虐杀他还是救赎，可以赚到很多经验值。而后对于出现的巨兽还是老办法回避加防御，并找机会攻击，直至出现QTE时再终结，随后进入第一狱。

本章收集要素：

Death Blade：一直和维吉尔说话，直到他给你。
Coin：维吉尔旁边，连跳上去。
Coin：在可以破坏的门的上面
Shade：蹲在门的旁边，不会错过的。
Coin：在雕塑旁边有一个。
Charon's Oar：在船的侧面，往右边走会找到第二个饰品。
Coin：船内左边的高台处有一枚，用箱子推向左边上去。
Shade：船的上面，基本不会错过。

DANTE'S INFERNO

PS3 / X360	本刊译名：但丁的地狱		2010年2月5日	
	ACT	EA	40欧元	欧版
	BD/DVD	1人	720p	18岁以上

第一层 边狱 The First Circle - LIMBO

这里住着善良而没有受洗的人。都是一些响亮的名字：荷马、泰勒斯、亚里斯多德、柏拉图、芝诺、西赛罗、维吉尔、贺拉斯、奥维德、欧几里德、阿维森那、阿威罗伊。他们的痛苦就是永远渴望有一种较好的命运而愿望又永不会实现。



需要说明一下的是，这层会出现能爆炸的敌人，而此处的石门需要将这个按RT（R2）将敌人投掷出去利用其爆炸来炸开来通过。然后往上走到走廊尽头，开门进入。杂兵战清光，走到走廊尽头开门，打开机关，然后走到平台前，按RB（R1）荡到对面迎来boss战。boss很简单，注意他的地面穿刺，不要在同一位置停留太久。躲避一会，就会有QTE提示，乱刀剁一阵，boss会吐出杂兵。这样周而复始，很快就迎来QTE终结。将boss舌头钉到审判之轮，一阵血腥后过幕。顺着绳索滑下到最底部，按住RB（R1）荡到最高点的时候，2段跳抓住另一根，时间上要掌握好，这里也有收集要素，顺着第2根绳索攀到最顶部，有银币。荡到白骨柱上滑下，根据按键提示跳到下面的绳索下，荡起来按攻击键将拦路的锁链打断，之后2段跳，有个小QTE，抓住绳索后，左右出现小怪，还是荡起来杀，清光后重复前面步骤抓到白骨柱滑下后进入剧情，随后进入下一层。

本章收集要素：

Coin：在那个头的前面位置，外面在门的对面。
Eyes of St.Lucia：在头的前面位置有一个饰品。
Beatrice stone：在上个饰品的旁边。
Lord's Blessing：和维吉尔说话直到他给你这个饰品。
Shade：维吉尔旁边有扇门进去有一个。
Saladin's Mercy：那个塑像下面有一个，打开左边的开关。
Tail of Minos：BOSS战后获得。

第二层 淫欲 The Second Circle - LUST

耽于色欲的人，不断地遭受狂风的吹袭。有名的人物是帕里斯、海伦、狄多、克里奥帕特拉、特里斯坦、保罗和弗兰契斯卡。

搬动机关，将貌似电球的东西回击回去，二段跳进入新场景。进入后，出现新怪，女妖动作速率极快，如果远距离被她捉住，快速按B挣脱。清光后，出现机关。升起机关后，快速打断蛇头的两颗牙，之后再次升起机关，之后跳到平台。拉出雕像，放到大平台上，之后沿着左侧跑下拉机关，然后跳到圆盘上，之后再去右边拉动机关。之后会迎来一个boss战，boss会不断的从体内扔出大头怪婴，玩家需要击打boss扒在圆盘上的手，击打到一定伤害时，两边会升起一段通道，继续重复击打，boss会松手，圆盘会向上升一段距离，迅速先跑到左边2段跳到平台上开动机关，让两侧的蛇头对准boss，之后再重复以上步骤，此时蛇头会向boss喷射火焰，boss受创匿走，玩家继续乘电梯悠哉向上攀升。当被玩家伤害到一定程度时，boss会帮助其回复血，此时玩家不管怎么击打金甲男都是没有用处的，对付这招其实很简单，跑到右边继续砍boss扒在场景中的手即可，重复2-3次后，会出现QTE提示并学会第2个魔法。



本章收集要素：

Coin：第二根绳子上，往上爬可看到。
Francesca's Book：由第2根绳子，往上面走一点甩到绳子上。
Shade：经过一系列绳子，在必经之路上。
Filipo's Rage：放电的桥下，第2个雕塑左。
Coin：放电的桥下，第三座雕塑下面有一枚。
Tristran's Desire：塔内对维吉尔说话有一饰品。
Coin：把石柱推向平台，然后左边的高台上有一枚
Shade：平台上去后往右边平台下去有一个。
Shade：存档点之前，爬上去BOSS战前。
Arrow of Paris：附近还有一个饰品。
Coin：存档点左侧跳过去。
Antony's Standard：BOSS战后取得。

第三层 饕餮 The Third Circle - GLUTTONY

暴饮暴食的饕餮之辈躺在泥污里，受着暴风雪、冰雹和脏水的不断袭击，冥府的三头狗对着他们狂吠，并用爪子将他们撕成碎片。

在战胜第二狱BOSS后，玩家所处的平台便会开始下沉，经过一番QTE后来到平台，这时能看到维吉尔。往下走继续拉着绳索荡，注意墙壁里喷射的火焰，绳子会被点燃，而且被烧到很疼。打断拦路的铁链，顺着白骨柱下滑到绳索，按RB迅速攀爬通过到记忆点。顺着白骨柱下滑，随后进入第三狱。

第三层主要说来就是解谜，一上来是一场比较简单的boss战，闪避它的呕吐物，伺机RB（R1）用十字架逐个炸破4个黄色提示物，然后上去一阵乱砍，进入QTE逐个断头。沿路前进，在银币收集处会有一个QTE，速按，否则伤血大大的。爬过绳索，看见维吉尔。杂兵战后进门剧情，然后会进入一个失重环境下的多重门机关。首先进入左上的门，然后开启机关，再从右上下去，别忘了先拿银币。然后开启机关，出现一个红色的平台，站在平台上2段跳到下面，当看到在画面中浮动的桌子在左上方门的位置时，进门会直接落到桌子上，之后会通过屏幕左上方的门进入下个场景。



本章收集要素：

Rain of Gluttony：在存档点旁边的绳子，一直往右可以看见。
Azrael's Apprentice：BOSS战后获得。
Coin：BOSS战后的必经之路上，不会错过的
Shade：必经之路的存档点左侧
Shade：左侧的嘴巴里
Ciacco's Bile：与维吉尔说话后获得
Coin：最上方有一枚。
Coin：存档点的上方有一个。
Octavian's Gold：还是存档点的上方。

第四层 贪婪 The Fourth Circle - GREED

浪费的人和吝啬的人彼此发生着永无休止的搏斗（如第四层之吝啬、浪费者就必须受到装满金币的袋子压迫）。



搬动开关坐电梯到底部，先跳到下面，有银币，之后爬回原处，看准时间差，从左到右跳到门口，开门关闭机关，右边有名人审判，中间笼子上有道具收集。机关不用拉到头，差不多空间就可以跳进去。到达新场景后，先搬动下面平台开关，炸出新的机关，之后清光杂兵，在搬动开关，让平台对准两侧支柱，再跳上平台开启机关，轰断支柱做落脚点之后开门进入。在齿轮上移动时，小心被石柱碰到是直接死的。操纵巨兽推下金块，最后滑落到前面经过的平台，杂兵战后进入boss战，看准硬直猛攻即可，然后习得新魔法。

本章收集要素：

Crown of Carthage：下去之后，沿着边缘过去有一个。
Coin：下去之后，平台上方有一个。先往右跳，再往左再往后。
Shade：齿轮处有一个，多试验几次。
Demon's Wing：3个平台的房间，选择中间后往右边的平台跳。
Coin：在齿轮旋转房间里的下层，很容易看到。
Shade：齿轮旋转房间里右边。
Wasted Gold：齿轮旋转房间的中间。
Coin of Plutus：维吉尔对话后爬上墙，然后别先往上，往右走。Coin：维吉尔对话后爬上墙，然后别先往上，往右走。
Coin：必经之路上，开关的旁边。
Coin：塑像先往右，然后往右边的平台上面。
Shade：必经之路的存档点旁边。
Hoarders Purse：BOSS战后，存档点左边上方的平台。

第五层 愤怒 The Fifth Circle - ANGER

因愤怒而犯罪的人被脏物覆盖，又自己撕扯自己；而怠惰的人则浸泡在湖水里，泥浆因为他们的喘息冒着气泡。

前行到一个圆盘上，盘子会下沉，跳起来QTE荡到对面。拉石头先放到右侧，跳到上面拿银币，之后推石头到平台上，使平台下沉，进入新场景。注意这里出现新怪，在烟状态下无法伤害到它，需要用十字架将其打出原型才可。剧情后先搬动下面的开关熄灭火，之后上去搬动机关逐层上升，中间速度要快，有几处地方是被卡住的，要尽快清理，否则会被铁板烧。到达顶层后，攀爬至提示点，开启机关。然后会有一段QTE，清光后几波杂兵战后，登上升降台。之后便是操作巨人，来一路前进，没有难点。

本章收集要素：

Coin：踩箱子上去就会发现。
Medusa's Call：与维吉尔对话。
Coin：必经之路上有一个，基本不会错过。
Shade：在有火房间的右方角落里，很容易看见的。
Shade：在存档点左边。

第六层 异端 The Sixth Circle - Heresy

异教徒在燃烧的坟墓中受炙烤。（信奉异端邪教者须在石棺中被烧死。）

本章的新敌人会出现在平台处，消灭后经过记录点再次出现杂兵战，清完开启机关。后面场景需要拖出箱子，踢到正中间的平台上，平台带着箱子升起以挡住火焰，从而继续前进。到达一个倾倒岩浆的场景，先拖动场景内的箱子到机关附近，然后开启机关，再容器倾倒岩浆的时候把箱子挡在容器的后面。完成后，原路返回至记忆点附近，从右面墙壁攀爬，开门进。从上下浮动的平台，依次上跳，路上注意左右两边凹陷处均有收集要素或者惩处名人。到达上部后，过横索，开机关，雕像破碎后，二段跳到记忆点，注意回收附近的物品。

本章收集要素：

Rage of Farintha：对维吉尔对话获得。
Coin：必经之路，喷火的那里。
Calvanti's Blade：火墙过后，维吉尔对话的右墙往上爬。
Shade：从绳子下来，不会错过。
Coin：在推箱子的旁边有一枚。
Coin：喷火移动平台2层。
Seal of Epicuriue：喷火移动平台2层。
Shade：左边的第3层。
Frederik's Ring：地震小游戏的下方。

第七层 暴力 The Seventh Circle - VIOLENCE

犯暴力罪的人沉在咆哮的血河中，一旦他们将头伸出河面，半人半兽的怪物就用弓箭射击他们。自杀的人也住在这一层里。

经过几条绳索，操作牛头怪机关3次后会将拦路的铁链打碎，来到下一场景。剧情后继续前行至有一拖车的地方，注意这里的杂兵是打不完的，所以只能看准时间边打边推动机关。将车推到尽头，迅速跳到左边平台上，借助车子上方的木板二段跳到新场景，剧情后进入boss战。boss攻击速率较快，范围也很大，注意当他飞剑出来是没办法防御的，闪避为上。被伤害到一定程度时boss会召杂兵，这里可以LB+RB（L1+R1）爆怒气槽的方法通过。

本章收集要素：

Coin：巨牛处的绳子下，这里有3个。
Shoe of Nessus：如上方法取得。
Shade：如上方法取得。
Coin：与蝙蝠大战过后下绳子先别过河，往后走有一个。
Attilla's Armor：从旁边的墙上去，可以获得饰品。
Coin：过河后的左边。
Shade：必经之路上，基本不可能错过。
Coin：沙漠中的高台上。
Memory of Acre：必经之路中有个高台，左侧。
Francesco's Forgiveness：BOSS战后取得。

第八层 欺骗 The Eighth Circle - FRAUD

放高利贷的人、勾引妇女的谄媚者、买卖圣职的人——他的头被倒控在一个洞中，脚和小腿露在外面，火焰抚摸一般烧着他们……教皇尼古拉三世、卜尼法斯八世（1303年去世，但丁开始神曲创作时还没死），克勒芒五世（1314年）都将在次聚齐。盗贼、罪恶的顾问（奥德塞），恶意中伤者，分裂宗教者——穆罕默德、阿里都在此，他们自己将身体撕裂开，内脏裸露在外，有人再将其切成碎片，待他们在阴暗的道路上兜转一圈后，伤口平复再开始下一次循环。在深渊里，受苦者痛苦的呻吟变成一片怒号！诗人看到了已死的教皇尼古拉三世，以及当时还活在世上的，迫害过诗人的教皇卜尼法斯八世。他们的身体头朝下地被埋在地洞中，两条腿在外面剧烈地扭动着，挣扎着。诗人见后高兴地说道：“真是罪有应得！他们在世上把善良的人踩在脚下，而把凶恶的人捧在头上。让他们永远受罪吧！”



这一章比较特别，基本全是在10个试炼中度过的。

[第一关]75秒内使用魔法，敌全灭。[第二关]100连击，活用魔法。[第三关]浮空杀死5个敌人后过关，地面上长按重攻击即可。[第四关]浮空8秒，空中连按重攻击可轻易达成。[第五关]保护屏幕两边的无罪者，只要站在中间狂用十字架攻击即可。[第六关]禁用魔法，敌全灭。[第七关]不断失血的状态下清光敌人，这个没什么难度，抓紧时间一般都可以完成。[第八关]不防御的情况下全灭敌人，可以用魔法辅助。[第九关]连击不能被打断，这关算是稍有难度的一关，注意尽量用轻攻击，且优先打大号敌人，尽量注意走位，不要过多使用回避，否则会滚得太远导到连击中断。[第十关]敌全灭，放手一搏即可，放心，没难度。其实关于这里的打法就比较多了，并且也非常灵活，魔法和用LB+RB（L1+R1）爆气的方法均可，敌人的数量也不是很多。

本章收集要素：

Shade：第一个试炼的路上。
Shade：第三个试炼的路上。
Shade：第九个试炼的路上。

第九层 背叛 The Ninth Circle - TREACHERY

一个巨大的冰源。背信弃义的人被埋在冰里，痛苦的泪水在脸上结成晶莹的面具，犹大、布鲁图、卡西约全都在魔鬼的嘴里被咀嚼着。（三面魔王鲁古菲勒正咀嚼着反判者犹大布尔特卡希奥。）有人指责但丁的刻薄，说作者具有虐待狂般的想象，说并非所有人的罪配得上但丁的愤怒和神的报复。不过但丁的维护者坚决地保证，但丁的神学是最正统的，他为每一种罪安排一个代表，此外无他。波洛尼亚曾授予但丁桂冠诗人，但丁拒绝了。他的墓志铭被认为是自己所撰：“我但丁躺在这里，是被我的祖国拒绝的”。1519年，但丁的遗体在向佛罗伦萨移交时在拉文那的安放地失踪。再以后，欧洲乃至世界就到处流传着这个到过地狱的放逐者的故事了。



冰封地带没有什么太好的办法，玩家只能小心前进，如果手柄开始震了就证明脚下会蹋陷，要赶快回来，冰块的蹋陷速度还是很快的。过了这个桥段不久就会进入Boss战，此战的前半段主要是靠十字架来攻击，BOSS的震地攻击可以用右摇杆的回避来化解，同时不要离场地中间太远，因为场地中心的QTE出现时间很短，每一次QTE后BOSS就会昏厥一段时间，这时是攻击的最佳时机，还是离近用十字架攻击比较有效率，距离近的话，一次攻击可以同时命中三个十字架，如此反复2-3个回合就会进入第二战。第二战是与人形的路西法决战，这战没什么好说的，老路的攻击力比较夸张，尤其是在高难度下更要小心，总之是对玩家的全面考验，推荐用LB+RB（L1+R1）爆气的方法去打。打完后，BOSS路西法会召唤出五个石台，玩家要通过QTE的方法按RB（R1）来不断飞到更高的石台，在一连串的QTE后迎来结局。

本章收集要素：

Shade：在存档点旁边。
Shade：第2个绳子的上面，小心不要漏掉。
Shade：最终战的旁边。

关于《但丁的地狱》所处背景——探索原著《神曲》的世界



《神曲》是一部比较特殊的史诗，因为诗中叙述的是诗人自己想象中的经历。全诗分《地狱》、《炼狱》和《天堂》三部，每部由三十三首"歌"组成，加上全书的序曲，总共有一百歌之多，计一万四千多行。

全诗分为三篇：地狱，炼狱，天堂。寓意人类由犯罪、受苦而失望——地狱；更由信心而涤罪——炼狱，而由爱而获救赎。知识、理性和智慧，（由维吉尔代表）可到达幸福之门，唯有信心和爱，（碧翠斯代表）引导人进入天堂。这部诗篇，有着精心的结构，丰富的想象力和无与伦比的热情，集中了但丁的一切知识，被认为是所有诗中最奇异、最烦难的，唯有丰富的学养、聪慧的才智才堪欣赏和领略。且但丁预先责难了一切但丁的翻译：没有一件与音乐有关连的谐和作品，从它本国语转向外国语时，其甜美与和谐不被破坏的。

这部长诗采用的是中古时期所特有的梦幻文学形式，通过但丁的自叙描述了他在一三零零年四月七日，但丁·阿利盖里在三十五岁复活节前的那个星期五凌晨，在一座黑暗的森林里迷了路。黎明时分，他来到一座洒满阳光的小山脚下。他正要登山，却被三只张牙舞爪的野兽（豹、狮、狼，象征淫欲、强暴、贪婪），拦住了去路，在豹、狮、狼想要咬他之际，奉天上圣母玛利亚之命下凡的碧翠斯，立即自地狱呼叫罗马诗人维吉尔的灵魂去救出但丁。未到现场的碧翠斯对但丁说，若想回到现实世界就必须经过地狱界与炼狱界、天堂界。于是维吉尔作为但丁的向导带但丁游历了地狱和炼狱。



↑本作的故事是处于原著《神曲》三部曲的第一部，由此可见，续作的存在基本没有悬念了。

第一部——《地狱篇》

地狱，形如倒立的山峰，九层，每层更有十个深渊，直抵地心。远望地狱之城，红得像刚出火炉的尖顶城楼，地狱之门镌刻的话语——

"从我这里走进苦恼之城，从我这里走进地狱深渊，从我这里走进幽灵队里。正义感动了我的创世主。我是神权、神智、神爱的作品。除永存的东西外，在我之前无造物。我和天地同长久。你们走进来的，把一切的希望抛在后面吧！"

第二部——《炼狱篇》

俩人经过隧道来到了一处岛屿的海边，这也是通往净罪山之路。不久，天使出现，在但丁额头印上代表罪恶的七个P字母，这些字母随着他们愈往山上走，而逐渐消失。这座山分为九层，山顶即是地上的乐园。炼狱是一座浮在海上的山，四周有美丽的海滩，山外有山脚，顶口是地上乐园。炼狱也分为七层，这里每一层分别住有犯过骄、妒、怒、惰、贪、食、色七种罪孽的亡魂。

途中，但丁看到各种罪恶一一被净化，能够进入炼狱的，是那些生前的罪恶能够通过受罚而得到宽恕的灵魂。这里的刑罚不象地狱里的那样惨酷，并且带有一种赎罪的性质，他们的罪孽较轻，可以得到宽恕。经过烈火的焚烧，断除孽根后，他们可以升入天堂。因此灵魂们比较乐于接受。炼狱山共分七级，分别洗净傲慢、嫉妒、忿怒、怠慢、贪财、贪食、贪色七种人类大罪。灵魂在洗去一种罪过的同时，也就上升了一级，如此可逐步升向山顶。

例如在第二层犯了羡慕他人之罪者，被用铁线缝上双眼。第六层犯了口腹之欲的罪犯，他们眼前会出现许多美食，水果之幻影然后又趋于消失。

山顶上是一座地上乐园。在顶层的地上乐园里有一条能让人忘记一切的艾勒艾河，但丁及维吉尔便被浸在这条艾勒艾河中。地上乐园里飘着吉祥的云朵，花瓣般的雨珠，这里出现了圣女贝阿德丽采，她接替维吉尔引导但丁游历天堂。

第三部——《天堂篇》

不久，碧翠斯在随从的护卫下搭着车子出现了，她身上发出的刺眼光芒反射在但丁眼里，以使但丁的眼睛能接受考验，依序是第一天拜访了"月天"、第二天拜访了"水星天"，第三天拜访了"金星天"，第四天拜访了"太阳天"，第五天拜访了"火星天"，第六天拜访了"木星天"，第七天拜访了"土星天"，第八天拜访了"恒星天"，第九天拜访了"原动天"，第十天拜访了"至高天"。但丁在第六天时曾听到了曾祖父卡加格达对华中罗伦斯所下之未来预言；在至高天，他们拜谒了圣灵的容貌，并且领悟了三位一体的奇妙真议。他们经过了构成天堂的九重天之后，终于到达了上帝的面前。这时但丁大彻大悟，他的思想已与上帝的意念融洽无间。整篇史诗至此也就戛然而止了。

天堂庄严光辉，充满欢乐和爱，住着生前正直行善的人，他们享受着永远的幸福。天堂也分为九重。九重之上是上帝的天府。天府是上帝和天使们的住所，充满上帝的光和爱。但丁见到了圣父、圣母和圣子"三位一体"的奥秘诗人觉得，在那天府里才真正见到了人类最理想的境界……

而至此，关于《神曲》的故事也告一段落了。

本作的"奖杯"与"成就"

本作的奖杯与成就获取得的难度来说并不高，一周目只要细心点基本可拿到90%的程度，加之游戏本身的强度并不是很高，且本作可以随时在游戏中调整难度，所以可谓又是一个奖杯神作了，对玩家的要求只有细心了。

名称	PS3奖杯	X360成就	解法
Slaughter at Acre	铜	5G	成功从Acre越狱
Abandon All Hope	铜	15G	穿越地狱之门
Sentence the Judge	铜	25G	击败Minos王
Lovers Torn Asunder	铜	25G	击败Marc Antony
The Great Worm	铜	25G	干掉Cerberus
Like Father Like Son	铜	25G	击败Alighiero
Gates of Dis	铜	35G	进入第一层地狱
The Harrowing	铜	35G	逃出Heresy
Brotherhood	银	40G	打败Francesco
Bitter Sweet	银	50G	拯救Beatrice
Lucifer's Match	金	100G	打败Woeful Realm
Precious	铜	10G	得到Beatrice石
Power of the Cross	银	20G	找到3块Beatrice石
Footsteps of a Traitor	铜	10G	找到10块银之碎片
Betrayed with a Kiss	铜	10G	找到20块银之碎片
Well Done, Judas	银	20G	找到所有30块银之碎片
Relic Hunter	铜	10G	找到一个古代遗物
Light Relics	银	20G	找到所有的圣物
Dark Relics	银	20G	找到所有的暗黑遗物
Forbidden Love	银	20G	宣布Francesca和Paolo无罪
Old Friend	铜	20G	宣布Brunetto Latini无罪
The Damned	银	50G	找到27个鬼魂，并宣布无罪
The Guide	银	40G	找到所有的维吉尔注释
Soul Reaper	银	50G	收集60000个灵魂
Burning Eyes	铜	10G	将Charon送入深渊
Warming Up	铜	10G	50连击数达成
Masterpiece	银	10G	200连击数达成
Poetry in Motion	金	20G	666连击数达成
Holy Warrior	铜	10G	干掉30个杂兵
Demon Slayer	铜	10G	干掉三十个恶魔
Bad Nanny	铜	10G	干掉20个Unbaptized Babies
Indigestion	铜	10G	干掉5个饕餮
Confessional	铜	10G	干掉5个Heretics
Countermeasures	铜	10G	用防守反击的招式干掉20人
Superstition	铜	10G	使用魔法干掉20个敌人
Give Me Strength	铜	10G	打开20个体力泉
Sorcerer's Apprentice	铜	10G	打开20个魔法泉
Light in the Dark	铜	30G	达到神圣7级
Death's Apprentice	铜	30G	达到暗黑7级
Holy Man	银	30G	游戏过程始终遵循圣洁之路
Man of Evil	银	30G	游戏过程始终遵循暗黑之路
Gates of Hell	金	60G	地狱之门模式踏破

天空三部曲的收关之作
在梦幻与现实的世界中冒险



隐藏迷宫与隐藏BOSS挑战

打败大魔王看完通关画面后存档，再次读取通关记录就会看到Lv边上多了一颗☆。梦境世界阿莫尔镇北的洞穴可以调查得到珍贵道具失散金属之悟（**はぐれのさとり**），而且可以再收到三个史莱姆同伴：擦身而过之馆门前的**ベホマン**，擦身而过之馆后门森林的**はぐりん**，地图南端海底旅馆的**マリリン**（必须带**ベホマン**前来）。



↑在德斯科德村，会根据你的选择而决定出现的是4代还是5代中的角色们。

与SFC版不同，DS版隐藏迷宫只要通关就能开启，无需全职业熟练度达到5星以上，不过达成这个条件就能在达玛神殿神官处得到装备后可以不遇敌的“**ゴスペルリング**”。隐藏迷宫的入口是在达玛神殿下层18个蓝色火盆处，迷宫地形并不复杂，但是敌人都极强。通过第一段迷宫后，会到达德斯科德（**デスコッド**），与左上角屋内的NPC对话回答“是”，她会让你选择想看怎样的未来。选择“**ちかいみらい**”村子会出现DQ4中的人物；选择“**とおいみらい**”则是DQ5中的人物；选择“**いまのまものたち**”则是出现各种魔物。在这里可以了解到在卡鲁卡多的水井向西5步、北5步的地方可以找到奥里哈刚之牙。

通过村长屋内的水井，继续下一段迷宫，最深处就是古雷兹城的仪式之间，隐藏BOSS就是那个被古雷兹国王召唤出来后将这里夷为平地的恶魔：黑暗德雷安（**ダークドレアム**）。此战前一定要先去收到怪物同伴离散金属史莱姆，将它的职业至少练到圣骑士的LV6出仁王力，然后战斗时让它使用仁王力保护全体队员，因为它的物防极高且所有魔法免疫，所以其他三个队员可以全力输出。万一中了BOSS特技死亡的话就让血厚的贤者第一时间将其复活，之后继续。输出可考虑战斗大师的“攻击翻倍咒文＋正拳突”、勇者的20点MP特技或是魔法战士的“回声帽子＋米拉索玛”。



选美大赛玩法与奖品



当剧情进行到获得人鱼竖琴潜入海底拿到最后钥匙后，就可以从现实世界的托尔卡镇南海底潜入密道后上浮，就能来到选美大赛的会场。选美大赛每个等级都只能参加1次，只要参赛角色的容姿高于该等级所需容姿就能获胜。容姿取决于角色自身的魅力以及身上的装备，“超级明星”这个职业对容姿一项有较多提升，一些特殊的套装也会在评分时得到加成，这些都是获胜的关键因素。

最开始几级比较好胜出，最后几级建议最后再来，等角色们的等级提高并且获得精良的装备，再加上有足够的钱打磨装备，主角打磨过的传说四武具套装容姿值极高，且有15分的评分加成，剧情道具“德索通行证”也能大幅提高容姿。第7级的怪物选美建议用史莱姆骑士参赛，给它装备上白金套装以及漂亮手帕，就没问题了。

等级	限制	获胜魅力点	奖品
1	无	180	シルバ-トレイ
2	男性	200	おしゃれなバンダナ
3	无	220	きれいなじゅうたん
4	女性	250	ガラスのくつ
5	男性	280	プラチナヘッド
6	无	310	ひかりのドレス
7	怪物	260	けんじゃのいし
8	无	360	しあわせのぼうし



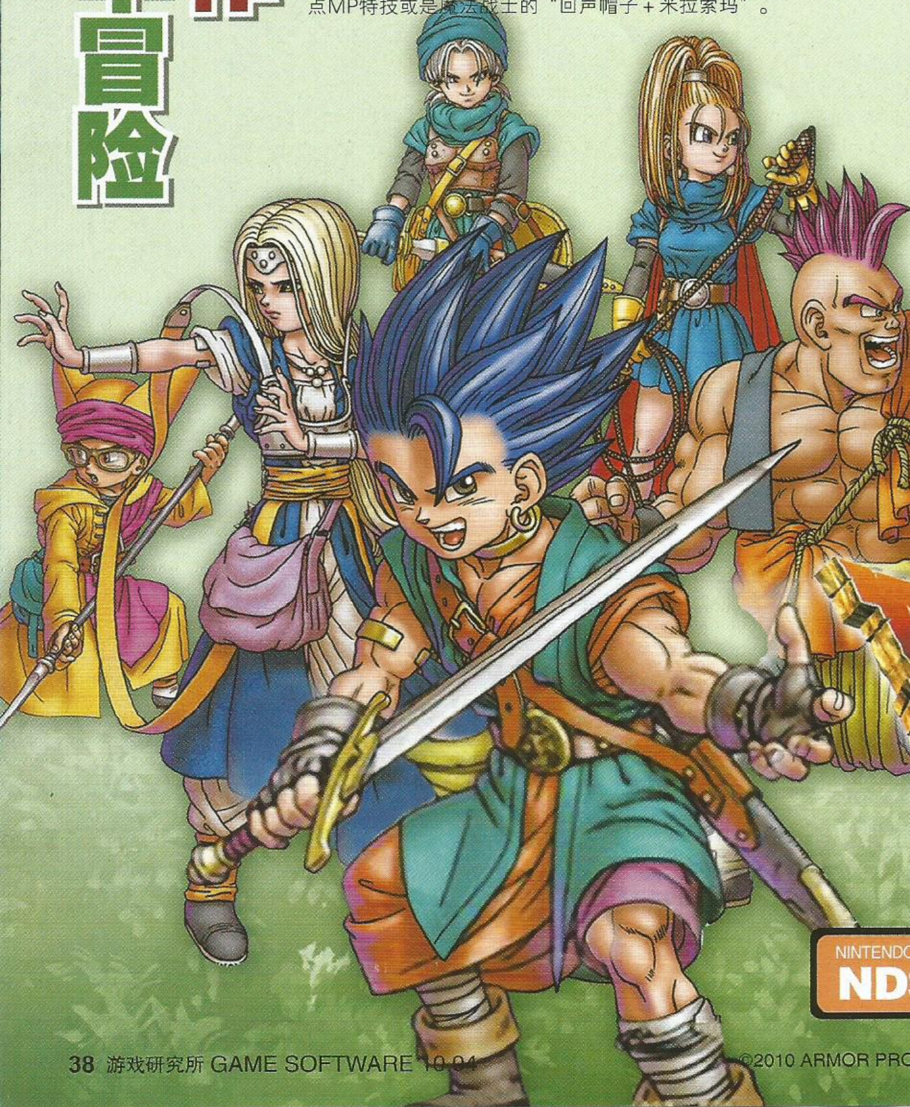
史莱姆斗技场玩法与奖品


↑格斗场胜利后可以获得不同的奖品。

当剧情进行到获得人鱼竖琴潜入海底拿到最后钥匙后，就可以从现实世界阿莫尔镇西北方的祠堂利用井户来到梦境世界，踩下东南祠堂内的机关，开启水门并进入后就会抵达史莱姆斗技场。史莱姆斗技场只允许史莱姆系的怪物参加，每个级别要连续赢下3场战斗，除了H级别外，其他级别都可以参加两次，但是第二次挑战时己方怪物的HP和MP都会减半。金属王之盾和龙之悟都是很强的物品。挑战H级别成功后就会与前冠军决战，获胜后与老人对话便能收得史莱姆同伴。

怪物参加比赛时是不受控制的，大范围杀伤的特技比较好使，全恢复咒文**ベホマ**必备（7级僧侣），装备上增加速度的饰品，之后转成战斗大师或是圣骑士。不过最简单的是等通关收到离散金属练满熟练度后再过来。

级别	报名费	奖品
A	200	かぜのぼうし
B	300	やいばのブ-メラン
C	500	どくばり
D	700	スライムア-マ-
E	1000	こおりのやいば
F	2000	キラ-ピアス
G	3000	メタルキングのたて
H	5000	ドラゴンのさとり





□文/北斗

NINTENDO DS NDS	本刊译名：勇者斗恶龙6 幻之大地		2010年1月28日	
	角色扮演	SQUARE ENIX	5940日元	日版
	卡带	1-2人	1Gb	全年龄



赌场小游戏与兑换品

赌场是DQ系列的经典要素了，本作中一共有三个地方可以去赌场，分别是圣马力诺、隆卡德索和欲望之镇。赌场里一共有两种游戏，一种是老虎机，一种则是梭哈。赌场里必须将金钱兑换成代币才能玩，兑换比例为20：1，不同的地方可以兑换到的物品也各不相同。

老虎机一共有绿色、蓝色和红色三种，基本操作都是先用用十字键投入代币，然后再按A或是上键开始，按B是退出。绿色机台每次投1枚代币，最多投5枚，投满后横向与斜向的都有效；蓝色机台每次投10枚代币，最多投90枚，红色机台每次投100枚代币，最多投900枚。蓝、红色的机台规则都一样，只有横向的3行有效。

扑克的玩法即梭哈，每次下注1枚代币，最大为10枚。5张牌发出后，玩家需要在每张牌下选择“更换（**かえる**）”或“留下（**のこす**）”，之后再选择最下方的“发牌（**くばる**）”。一旦出现奖励的牌组，除了得到代币外，还有机会将奖励翻倍：在盖着的4张牌中选出1张，如果比左侧的明牌大，就能获得双倍奖励。有信心的话还可以继续挑战翻倍，失败的话则是血本无归。欲望之镇的奖励翻倍要猜盖牌比前一张牌的点数“高(**たかい**)”还是“低(**ひくい**)”。奖励牌组包括对子与顺子。

关于如何在赌场迅速积累硬币，关键还是靠运气和S/L大法。小编个人习惯玩老虎机，先换几百代币，然后慢慢积累资本，等到了资本能够玩红色机台的时候，就可以迅速发家致富了。感觉用S/L大法刷起来还是很快的，比如我只用了三小时左右就迅速从最开始的200枚代币赚到了40万枚……只要运气好，很快就能两根油条两碗粥吃一半倒一半了（笑）。

圣马力诺：魔法圣水200、绢之服500、世界树之叶1000、龙之盾2000、白金甲3500、牺牲手镯5000

隆卡德索：绢之礼服500、龙之盾2000、白金甲3500、祈祷之戒5000、隼之剑10000、救赎腕轮20000

欲望之镇：世界树之叶1000、祈祷之戒5000、隼之剑10000、救赎腕轮20000、金属王盔甲150000、破坏铁球300000



DS版与SFC版的区别



道具方面■ 物品卖出的价格为原价的75%；**マルシェ**旅馆的柜子里原本是鳞盾，DS版改成怪物图鉴；世界地图最初就有；房屋内部也可以使用基美拉之翼；SFC版出售世界地图的商店，改为出售盗贼钥匙，价格为200G；神秘之铠的每回合HP回复量由50改为30；奇迹之剑原本的回复量为造成伤害的1/4，但DS版会无视攻击翻倍咒文**バイキルト**的加成；时之沙可以无限次使用；魔神金锤施加**バイキルト**咒文无效；重要道具会直接放进口袋中。

特技・咒文方面■ 得到太阳之镜之后再去梦占师**グランマーズ**那里，可以强化露拉咒文直接在两个世界中进行传送；原本能降低遇敌率的特技效果很不好，反而容易被怪物偷袭。

同伴角色与耐性■ 人类角色（包括龙族）偶尔对**ルカナン**降防咒文无效；龙族的耐性大幅加强：**バギ**无效、火焰、**メラ**、**イオ**耐性强化；史莱姆骑士的耐性也很强：**バギ**、**イオ**耐性强化；AI也会使用道具，智商有所提高；升级时的能力值上升有浮动，可以S/L来凹点。

敌人角色■ 部分怪物的经验值和金钱略有变化，更易练级和赚钱；敌人HP整体上减少，难度有所降低；BOSS对**ルカニ**咒文的耐性整体上减少；姆多第二形态有所弱化；大魔王第三形态的右手也会对左手使用**ザオラル**复活咒文。

剧情部分■ 各地场景细微调整，适应NDS双屏幕；NPC对白追加，修正剧情BUG；集市之镇的名字从**シエ-ナ**变成了**マルシェ**；圣马力诺的女佣名字由**サンディ**改变为**メラニィ**；梦见洞窟里米蕾优也可以参战，但无法控制；打现实世界的姆多之前，可回收芭芭拉的装备；隐藏迷宫的村子**デスコッド**中登场的角色可以选择是4代还是5代等。

战斗部分■ SFC版中了**ルカニ**咒文以后，改变装备的话降防效果就会消失，DS版修正了这个BUG；SFC版连续3次逃跑必然会成功，这次被修正；究极魔法马丹特的伤害为MP的2倍，SFC版是3倍；**マホト-ン**和**マホカンタ**的魔法反弹效果不会永久持续，数回合之后自动消失，其余咒文效果在战斗中永久持续；使用蓄力的角色进入马车内1回合后蓄力效果自动解除；睡眠BUG消除；史莱姆斗技场二次挑战时角色的HP/MP最大值减半，而不是SFC版的当前值减半。

其他■ 追加中断存档功能，而且读取中端存档后不会消失；地面上有隐藏道具的场所会闪光；通关之后，即使全职业没有达到5星也可以进入隐藏迷宫；全职业5星状态下和达玛神官对话可以获得不遇敌戒指；追加通信功能；DS版的赌场大幅修正；追加史莱姆冰壶小游戏。



达玛神殿与转职系统

转职系统是本作的一大特色，当流程进行到打败现实世界的魔王姆多后，梦境世界的达玛神殿就会复苏，此时去神殿之中就可以进行转职了。游戏中一共有9个初级职业，6个高级职业，1个终极职业和2个隐藏职业，除了初级职业之外，其余职业都有特殊要求才能转职。每种职业一共分为8星等级，提升职业等级的方法是不断在战斗中获胜，不同职业的不同等级对于战斗获胜场数的要求会有所区别，但是打低级怪的获胜次数无效。每提升一级职业星级就会学会新的特技，高级职业、终极职业和隐藏职业练满后还会有追加奖励。

职业名称	转职条件	特性与说明
战士/**せんし**	无	擅长物理输出与剑技，力量和HP增长快
武道家/**ぶどうか**	无	擅长物理输出与体术，力量、速度与HP都较高
魔法使/**まほうつかい**	无	擅长攻击性魔法，HP最低、MP最高
僧侣/**そうりょ**	无	擅长回复与辅助性魔法，HP较低、MP较高
舞者/**おどりこ**	无	速度与魅力最高，各种舞蹈也较实用
盗贼/**とうぞく**	无	能从敌人身上偷取道具，擅长地图类咒文
魔物使/**まものつかい**	无	普通战斗有较好效果，DS版不可收取魔物
商人/**しょうにん**	无	战后能得到更多的金钱、究级技比较烧钱
游人/**あそびにん**	无	各方面数值都较弱，但熟练度增长快，会各种奇怪的技能
战斗大师/**バトルマスタ-**	战士和武斗家都练满	擅长物理输出，练满后力量额外增加20点
魔法战士/**まほうせんし**	战士和魔法使都练满	擅长魔法输出，练满后MP额外增加20点，能学会**メラゾ-マ**
圣骑士/**パラディン**	武道家和僧侣都练满	肉盾，攻击也不错，练满后HP额外增加20点
贤者/**けんじゃ**	魔法使和僧侣都练满	擅长回复与辅助，练满后所有魔法耗费MP减半
游侠/**レンジャ-**	盗贼、商人和魔物使都练满	各方面都有不错表现，练满后速度额外增加20点
超级明星/**ス-パ-スタ-**	舞者和游人都练满	魅力最高，各项特技都较实用且不费MP
勇者/**ゆうしゃ**	主角只需任意练满一个高级职业 其余角色则得练满四个高级职业	各方面都很优秀，练满后MP额外增加40点且战斗时每回合自动回复HP
龙/**ドラゴン**	使用**ドラゴンのさとり**	最高的HP上限与力量，防御很高，各项特技伤害大且不费MP，练满后力量额外增加20点
离散金属/**はぐれメタル**	使用**はぐれのさとり**	最高的速度与物理防御，练满后所有攻击魔法无效，特技较费MP



金属王城与小徽章



当剧情进行到打败现实世界海底魔城的贾米拉斯后，就可以去梦世界的金属王城用收集到的小徽章交换物品，随着收集数量的不同，能够获得的奖品也会越来越强，其中奇迹之剑、神秘盔甲最为实用。游戏中一共可以收集到106枚小徽章，有4枚是在隐藏迷宫中，以下是可以换取到的物品：

小徽章数量	可换取的物品	备注
15枚	**てんばつのつえ**/天罚之杖	战斗中使用同**バギマ**效果
25枚	**ちからのルビ-**/力量红宝石	大幅增加角色力量
30枚	**プラチナソ-ド**/白金剑	白金套装之一，攻击力60
40枚	**きせきのつるぎ**/奇迹之剑	打掉多少敌人的HP就会吸收1/4给使用者
50枚	**ときのすな**/时之砂	使用后回到战斗最开始的情形
60枚	**しんぴのよろい**/神秘铠甲	每回合自动回复HP
70枚	**メタルキングヘルム**/金属王头盔	物理防御最强的头盔
80枚	**ふしぎなボレロ**/神奇上衣	使用效果同**マホキテ**
90枚	**ドラゴンのさとり**/龙之悟	使用后可以转职成“龙”
100枚	**エッチなしたぎ**/性感内衣	增加100点魅力，敌人偶尔不会攻击



史莱姆冰壶的玩法

“史莱姆冰壶”是本次复刻版中新增的迷你游戏，在许多城市旅店的旁边都有一台游戏机，直接进入就能玩。具体的规则相信看过冰壶运动的朋友都明白，不过这个要简单许多：先点击史莱姆向后拉动令其弹出，然后用触控笔在史莱姆身前的方块区域内左右划，摩擦地面令其滑得更远。史莱姆身前有两个方块区域，在左侧方块内划则史莱姆的移动会向左偏，反之亦然，不想令其前进了的话，停下触控笔的操作即可。

当在某级别内的得分超过过关分数线，才能开启下一级游戏。各级别游戏场地不同、玩法各异，同时也有特殊功能的道具。第六个场景需要到隆卡德索的酒吧才能玩到。

寻找真实的自我 从凡人逐步成长为勇者！

决战！勇者的旅立

序章，游戏刚开始就已经是主角一行与魔王姆多的决战前夕。起身向上走，与米蕾尤（ミレーユ）对话后她会吹笛子召唤来黄金巨龙，众人乘上巨龙突入姆多城。进入深处的魔王之间后中了姆多的埋伏，三人全都变成了星星消失在了空中。

主角醒来后发现自己正躺在床上，刚才那些都是梦吗？与妹妹塔尼娅（ターニア）对话后出门，按照DQ系列的惯例，是一定要将村中所有坛坛罐罐全都砸开并且一定要闯入别人家里翻箱倒柜的，除了能拿到许多好东东之外还能收集小徽章，以后去金属王城换强力装备。去右上角村长家中，原来今天村里会举办精灵庆典，村长将特产品（むらのみんげいひん）交给主角让他拿去山脚的集市卖了再买个精灵之冠"せいれいのかんむり"回来。

出村向南进入山道，很简单的迷宫，记得将宝箱都拿全了，出来后没多远就是集市之町马尔谢"マルシェの町"。这里到处都是卖东西的商人，买东西和卖东西都得货比三家，建议卖特产品时在波加（ボガ）和托加（ドガ）两兄弟间多走几次，价格涨到480之后再卖出去。这里有人会高价贩卖盗贼钥匙（とうぞくのカギ），不过可以从2000砍到200再买，有了它就能打开蓝色上锁的大门。镇子里东北角的房子是制冠人的家，据说去镇西边的森林中寻找木材至今未归。

出镇向西过桥，进入东北的大洞里会看到工匠正吊在悬崖上，上去将工匠救下，不料自己却掉下了悬崖……着陆后进入旁边的小镇，发现镇子里的人竟然都看不见主角，听完他们的自言自语后去镇子东北的小屋中，进去后跳入古井，出来后发现自己半透明的身体恢复了正常。返回马尔谢镇找到制冠工匠，为了感谢救命之恩他会将精灵之冠免费赠送给了主角。

回到自己所在的莱夫科德村（ライフコッド），将精灵之冠交给村长后选择"是"一觉睡到夜晚，出门看到头戴精灵之冠的妹妹，原来她是今年的神使，在教堂中塔尼亚忽然灵魂附体说出了主角将是拯救世界的勇者这样的话语。出来会看见欢乐的庆典已经开始，还能看到好友兰多（ランド）向塔尼亚告白未遂，与村长对话将之前的经历说出来后得到了外出旅行的许可以及通行证（つうこうしょう）。回到睡觉，醒来后就是真正的冒险了。另外，村中武器店发光的精灵之铠调查后可以花7000大洋买到，很强大的装备，而且男女都可以穿，以后有钱了记得回来买。

梦见水滴，重回幻之大陆

从马尔谢往南走就会来到雷德克城（レイドック城），对卫兵出示通行证后就能进入城中。国王为了对抗魔王姆多正在招兵，与卫兵对话选择"是"表示想应征，之后去教堂会遇到武道家哈桑（ハッサン），离开教堂会听到召集应征者的钟声。进入王城后士兵长索尔迪（ソルディ）给出的考验任务就是去城东南的试炼之塔拿取信物。雷德克城井中的魔物最好练到Lv7学会降防的咒文"ルカニ"再去打。

出城过了两座桥后就会进入试炼之塔，这个塔并不复杂，小心地上的尖刺地形，3F有个士兵挡道，不管绕路与否都必然有一战，4F看清地上的箭头指向就能到达楼梯处。再往上有三个大门，从最右侧的上去后与NPC对话可以得到金戒指，中间的大门后面是陷阱，左侧的是正路。注意与SFC版不同的是，这次一旦进塔，如果途中与哈桑对过话或者半道离塔都会被哈桑抢先，在塔顶打败守门的小队长后就能进屋拿到不馁之心（くじけぬこころ）。

回到雷德克城，将不馁之心交给索尔迪就可以成为王城的正式士兵了。在城中搜刮一番后与后花园的老者对话，他正在为找不到骏马拉动马车而烦恼，回答"是"帮他寻马。出城刚走几步哈桑会追上来表示愿意帮忙，向西过桥进入森林后看到了马，追了几次未遂后哈桑提议分头堵截，依计而行即可成功驯服这匹马，之后需要给马起名，哈桑给的名字是"法尔希昂"（ファルシオン）。回城与卫兵对话选"是"，将骏马牵给老人后，哈桑也成为了王城的士兵。在索尔迪的引见下拜见了雷德克王，国王希望大家找到传说中能照出真实的太阳之镜（ラーのカガミ），并特许主角一行使用马车。

雷德克城东北的关卡现在可以通过了，往东走有一座小教堂，再往南会看到一座山间小屋，里面的大叔说自己知道太阳之镜的情报，但得帮他盖好房子才行，对话选择"否"、"是"、"是"。之后哈桑一个人轻而易举就将房子盖好，搞定后这家伙会对自己的木匠天赋感到奇怪。结果大叔告诉大家的并不是太阳之镜的情报，而是关于达玛神殿（ダーマ神殿）的……出来向东南走，在河边调查中央的绿地就会发现密道，穿过密道继续向东南走却没有看到所谓的达玛神殿，只有一个大洞。跳下去两人再次变成了透明人，旁边有一座废墟，莫非这就是达玛神殿？

敌人开始变强，往西南走来到港口城市圣马力诺（サンマリーノ）。老样子，因为别人看不见主角，所以这里除了教堂和宿屋外一切设施都无法使用。到处逛逛吧，北边小屋夫妇失踪的木匠儿子竟然与哈桑同名；镇子左边会看到镇长的儿子约瑟夫对女佣梅拉妮的表白，再去镇长家中先后与梅拉妮对话两次，就会看到阿曼达为了陷害情敌而将毒药偷偷放进狗粮导致梅拉妮被镇长关进地下室的事件。去船坞发现金发女子米蕾尤竟然能看见主角，在教堂门口再次找到她，她就会带着主角前往镇外东南方向的梦占小屋玛兹之馆（マーズのやかた）。

与屋内的梦占师古兰玛兹（グランマーズ）对话后睡了一觉，醒来后与其对话得知，如果想被这个世界的人看见，就得拿到梦见水滴（ゆめみのしずく）。这个东东在南边洞穴内的梦见祭坛可以得到，不过最近洞穴被魔物占据，希望主角去将其取来。回答"是"后得到10棵药草，米蕾尤也加入了队列，不过此时她还不受控制。

前往西南边的洞穴，这里有一定几率遇到金属史莱姆，打败后能得到一千点经验值，对于现在的级别来说无异于巨富。在最深处的祭坛处与魔物对话选择"是"就会进入BOSS战，此战相较于SFC版难度有所下降，建议让哈桑作为主攻手，装备上之前在圣马力诺大房子右侧得到的铁爪；主角用ルカニ降低BOSS防御，米蕾尤虽然无法控制，但作为辅助还是很尽责的。胜利后调水罐得到梦见水滴，返回玛兹之馆，在梦见水滴的帮助下二人成功显形。古兰玛兹还将剩余的梦见水滴送给了主角，米蕾尤也正式成为了同伴。

映照真实的太阳之镜

回到圣马力诺，现在可以和大伙正常交流了。去镇长家与其对话一直选"是"证明女仆的清白，然而梅拉妮已经在数日前被一个旅行商人带走了，与约瑟夫对话后他会独自去寻找梅拉妮。镇中左上角的地下室是赌场，这里能换到不少强力的装备与道具，包括龙之盾、白金甲、魔法圣水与世界树之叶等。小编的建议是在此多花上点时间给主角与哈桑换好装备，会让以后的冒险轻松许多，下一个赌场要在游戏后期才有了。一切OK后去船坞买票，3人花了150大洋坐船前往雷德克城。

下船后往西走就是雷德克城，不过这里虽然和主角之前去过的那座在建筑上一摸一样，但居民则不大一样，到底是怎么回事？在城中打听一番后得知国王和王妃都突然陷入了昏睡无法醒来，王子出去讨伐魔王姆多多未归。在防具店中买一套贵族服（きぞくのふく）给主角装备上，与城门口的卫兵对话答"是"就会被错认成王子带进宫中。在宫中四处乱逛一番再去与卫兵对话就会由士兵长多姆（ドム）带进大殿，国王与王妃果然都沉睡不醒。正准备离开的时候大臣归来，他会问你妹妹的名字是啥，此处无论选择哪一个都会被赶出王城，不过你选择的名字就是以后记忆回复后妹妹的真实名字。

离开前与NPC对话得知阿莫尔镇（アモール）有关于镜之钥匙的传闻，出城向西北过桥之后往东南走就会来到阿莫尔。与村民对话后得知这里又叫清水之乡，而镜之钥匙就埋在北方的洞穴中，不过现在路口已经被坍塌的石块堵死。与镇子里所有的人对话后再去找教堂的牧师，他会收留因为旅店客满无地可睡的主角一行。在地下室与吉娜婆婆（ギーナ）对话，她会说自己经常做噩梦。

一觉醒来，出来后发现吉娜婆婆不见了，从瀑布流下了的也都变成了血红色的水，大伙都感到很惊慌，对话得知前不久有两个名叫伊利亚（イリア）和吉娜的年轻人进入了北边的洞穴寻宝，我们也去看看是怎么回事吧。进入洞穴后会看到吉娜正在河水中清洗染上鲜血的长剑，但不管怎么洗都没用，反而把水全变成了红色。先不管她，下楼进入洞穴内部，这个迷宫需要乘坐木头前往各个平台，注意木头的漂浮都是单向的，无法返回，除非离开这个场景重新进入才行。在底部会看到伊利亚正在与魔物激战，上去帮忙，此战不算难，打法照旧即可，只需注意BOSS的混乱特技。



获胜后带着伊利亚在洞口找到吉娜，看到爱人无恙后她也终于冷静了下来，吉娜送了一个疾风戒指作为谢礼，两人决定拿着镜之钥匙（カガミのカギ）继续寻宝，水中的血色也渐渐消失，返回阿莫尔镇再次在教堂中睡着。醒来后又看到了吉娜婆婆，她说自己刚才在梦里看见了主角，这是怎么回事？难道刚才进入的是吉娜婆婆的噩梦？此时年迈的伊利亚终于找到了吉娜婆婆，两人重逢后将镜之钥匙送给了主角。

来到雷德克城西北处的月镜之塔，使用钥匙后即可进入。1楼找不到任何楼梯，上面有一排镜子，连续调查最左侧的镜子两次就能打破障眼法找到上去的楼梯，战胜魔物后继续前进。上来后看到一左一右两座高塔，左侧的现在还进不去，右侧的高塔中遇到一个名为芭芭拉（バ-バラ）的女孩，她竟然也和主角当初一样，是透明的！与她对话后对其使用梦见水滴就能让她显形，之后芭芭拉暂时加入队伍，但不会参与战斗。再往前走，会看到有一个镜子中的楼梯但实际上什么都没有的地方，调查空地就会发现楼梯。在

右侧塔顶扳动机关打开左侧高塔的大门，同时将两个紫色的水晶球推离镜子照映的范围之外。前往左侧高塔顶部同理处之，中间悬浮的房间就会落下，扳动机关打开大门并进入即可拿到能照出真实的太阳之镜，芭芭拉也正式加入了队伍。

雪耻，再战魔王姆多

通过达玛神殿内的水井返回原本的世界（暂且将主角会变成透明形态的世界称作幻之大地吧）。将太阳之镜献给雷德克王，谁知国王在镜子的照射下竟然变成了女人，而且外貌竟然正是换之大陆雷德克城沉睡中的王妃！她会告诉你她名字叫赛拉（**セ-ラ**），真正的国王就在魔王姆多的城堡，说不定姆多就是雷德克王本人。之后赛拉加入队伍决定一同前往姆多的城堡调查真相，不过她不回参加战斗。注意芭芭拉现在的级别应该还很低，最好先给她练一下级。

出城，通过东南的关卡时发现原本守卫此处的士兵都已经死亡，进入山洞，这个迷宫并不复杂，尽头就会进入姆多的城堡。进入城堡后需要先去右边下楼踩下两个机关后才能打开1F两侧的大门，将1F的机关都踩下就会给下层照亮一部分。然后从1F左侧进入黑暗的房间，利用明亮的地方从上面绕到右侧，再贴着通道左侧绕到正下方的楼梯处踩下最后一个机关，最后的道路也终于显现出来，在尽头遇到了魔王姆多。

这场BOSS战不算太难，**ルカニ**对其依然有效，哈桑主攻，主角根据情况决定是辅助还是进攻，米蕾尤主回复，芭芭拉用火魔法。姆多的全体攻击伤害较大，注意它还会能改变我方角色作战策略的特技，一旦被更改就马上改回来。终于获胜，姆多在太阳之镜的照射下现出了原形，果然是雷德克王！他会语出惊人的说这里是“梦的世界”，之后国王和王妃在士兵长索尔迪的保护下返回王城。然而在雷德克成并没有找到他们，芭芭拉提示说他们可能回的是幻之大地的雷德克城。

前往幻之大地既可以走达玛神殿，也可以走马尔谢镇西北第一次掉下去的那个地方，小编这里选择的是后者，顺便完成支线剧情。再次来到幻之大地，这个镇子叫做托尔卡（**トルカ**），在镇长家得知他的女儿被绑走了，并让镇长去镇北边的废井旁去花钱赎人。趁镇长出去筹钱的工夫主角一行独自前往救人，这里有四种选择，具体条件和结果如下：1、给绑匪赎金，对镇长则说没有付，回到镇长家可以得到生命树之实和恢复MP的祈祷戒指；2、给绑匪赎金，告诉镇长钱是自己付的，镇长会给5000G，再次前往其家中可得到生命树之实；3、不付赎金，打跑绑匪后告诉镇长自己付了钱，则会得到5000G；4、不付赎金，打跑绑匪后跟镇长说没有付钱，回到镇长家可以得到生命树之实。具体怎么做大家可以权衡利弊后自行选择。

之后用**ル-ラ**直接到雷德克城，与城门口的卫兵对话答“是”，竟然被抓进了地牢。不过很快就会被放出来，在王宫中找到归来（应该说是“醒来”）的国王与王妃，国王会告诉你真相：当时他带领军队前去讨伐姆多，途中进入一个奇怪的空间并遭到袭击，等自己再清醒过来的时候竟然变成了魔王姆多！之后雷德克王表示虽然那个世界的姆多已经被打败，但是这个世界的姆多还在肆虐，希望主角一行能帮忙讨伐姆多。答应国王的请求后，雷德克王会给你一封国王的介绍信（**おうのしょじょう**），让你去根特族的神殿中去借船。

通过北面的关卡往东北走就会来到根特之村（**ゲントの村**），与长老对话选“是”将介绍信给他看也无法借到神之船，正准备离开时长老的孙子、有着“神之子”之称的查莫罗（**チャモロ**）回来。此时他也被灵魂附体听到了神谕要帮助主角一行，随即加入主角的队伍，在神殿中与他对话选择“是”即可开启神之船。此行路途凶险，一定要在根特村换上好装备，4400G的破邪之剑攻击力不俗，在战斗中使用还有全体火魔法效果，推荐购买。

靠岸后会看到雷德克王之前乘坐的讨伐船此时已经破败不堪，芭芭拉留在船上，查莫罗接替她加入战斗，查莫罗的根特之杖在战斗中使用可以回复HP，是非常好的东东。洞穴内的敌人强大了许多，火焰地形踩上去会损血，不过有的宝箱和楼梯必须踩着岩浆才能通过。有的宝箱是食人箱，好在它MP不够还使不出即死咒文，打赢后可以得到速度之种。离开洞穴后在森林中休息一晚，这个情景，好像很眼熟啊……

接着就是重复序章中的情节，吹笛子乘龙杀入魔王城。先别急着去PK，在宫殿里能找到许多好东东，不过拦路的石像需要战胜后才能同行，还有魔物会伪装在罐子里。火焰爪一定要拿到，此战的输出主力就靠哈桑了！进大门前会看到哈桑的石像，两个哈桑合为一体并回忆起了一切：他是圣马力诺木匠家的儿子，由于想当武道家而离家出走并遇到了主角一起来挑战姆多却身中幻术，心灵脱离了躯体飞到另一个世界成为了旅行的武斗家，并再次邂逅主角……之后哈桑学会新的强力特技“正拳突（**せいけんづき**）”。

在大门后陷阱发生主角再次从家中醒来，一如游戏开始的时候，不过这次太阳之镜破解了姆多的幻境，四人重新回到魔王之间，BOSS战展开。此战难度很高，第一形态的姆多会使用降防的咒文以及火焰吐息，而且还会召唤杂兵出来助阵。不用管杂兵，全力主攻姆多，米蕾尤用**スカラ**提升我方防御并负责回复，查莫罗协助回复。获胜后姆多变成第二形态，会使用全体伤害的闪电、吹雪攻击，且经常两动，此战基本打法与第一形态相同，但要更加稳妥些，别冒进，哈桑最好直接使用火焰爪攻击，有附带伤害效果。一番死战后终于将姆多给彻底消灭。

梦境？现实？两个世界

回到雷德克城，国王会奖雷杖送给主角，王妃会说主角就是自己的儿子，或者说是王子在梦境世界的身份。玩到这里，虽然许多事情尚未明朗，不过相信大家应该基本能猜出是怎么回事了：这个幻之大地才是现实世界，而主角所在村子的那个世界却是梦境世界。

大臣会报告说自己梦见达玛神殿复苏了，但派人查看后却还是废墟，我们的目的地自然就是梦境世界的达玛神殿！梦世界的达玛神殿果然已经回复，与大神官对话可以进行转职，具体的职业资料可以参看系统篇里的详细介绍。

转职完毕后回到现实世界，从达玛神殿岸边乘船向西北行驶一段，看见路牌后上岸往北来到蒙斯托镇（**モンストル**）。在镇中打听消息得知之前这里曾遭受魔物的袭击，多亏阿莫斯（**アモス**）击退了魔物，但他也在战后得病卧床不起。在西北的房中见过阿莫斯后去旅馆，先选“否”再选“是”住下，晚上外面好像有什么东西，旅店老板会拦路不让你出去，上楼从屋顶跳下后看到一只魔物。BOSS战没什么难度，注意回复即可。

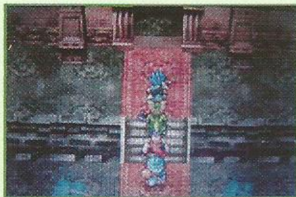
获胜后旅店老板阻止主角给魔物的最后一击，原来这个魔物就是阿莫斯所变。他在前次战斗被魔物咬伤并感染，每到晚上就会变成魔物自己却毫不知情，大伙出于感恩并没有将真相告诉阿莫斯而是一只隐瞒了下来。与左下角的老奶奶对话得知理性之种“**りせいのタネ**”可能会有帮助，注意此时千万别去找阿莫斯谈话并告诉他真相，否则他会离开小镇无法成为同伴。去镇子东北的山道，在顶端有一颗会说话的植物，对话后在其左侧附近调查一下就会找到理性之种，回去将理性之种给阿莫斯吃下后他不但明白了真相还能自由控制魔物变身了，加入成为同伴。

从达玛神殿乘船来到其北边的大陆，之后再向东过桥后往北走就会进入王城阿克波尔特（**ア-クボルト城**）。刚进城就会看到一位蓝衣剑士正拖了口棺材向外走，与卫兵对话，得知这里的国王正在招募能够击败魔物的强者。进入内城后与把守楼梯的卫兵对话就会进入战斗，胜利后来到2F，这里的楼梯也有一个卫兵把守，再次击败它。上去参见国王后，他会要求你与布拉斯特团长先切磋一下，只有打败团长才有资格去对付魔物，否则去了也是送死。来到王城左下角的训练场，与团长战斗，这几场挑战对付都是以物理攻击为主，米蕾尤提升我方全员物理防御的咒文**スクルト**非常有用，将我方防御升满后剩下的就是慢慢虐对方了。

击败团长后国王也终于认可了主角一行的视力，给了你一口棺材用来装魔物的尸体，并表示谁能打败魔物谁就能获得王家世代相传的宝物雷鸣之剑。出城进入西北的洞穴，把守的士兵看到棺材后就会放行。在洞穴内部看到魔物的尸体和空宝箱，再往里走会看到有魔物蛋，调查后会发生战斗。在最深处看到蓝衣剑士正在与龙对峙，对话后他会让你闪到一边自己去单挑，接着就是欣赏他轻松搞定巨龙的表演。回到阿克波尔特，进城时看到蓝衣剑士背着雷鸣之剑离开，看来奖赏是没戏了。与国王对话后返回刚才的洞穴，这里已经顺利打通，穿过洞穴往东北走一段会看到几座小屋，搜刮的同时打听到西北出现了奇怪的幻象。

驶向地狱的幸福之国

进入西北森林的阶梯就会回到梦境世界。穿过东南的山洞就会来到卡尔卡多镇（**カルカド**）。因为井水枯竭导致这里非常荒凉，居民们也为此烦恼不已，而且也听说有漂浮在海上能带人前往幸福之国的小岛的传说。与所有居民对话后变成了夜晚，出镇后看到西北处竟然真有一座漂浮在海上的小岛。进入小岛与舵手对话选“是”就会启动，进入内部会看到许多人在这里的酒吧中畅饮，与酒保对话连喝数杯酒后就会睡着。醒来后发现自己被一群魔物包围并押送到了魔王贾米拉斯（**ジャミラス**）的城堡。



魔物们将主角等人押送到贾米拉斯面前，不过“敌人”这种生物果然都是智障的代名词啊，也不知道把主角们给缴了械，面对全副武装的主角一行，谁是刀俎谁是鱼肉还不得而知呢。BOSS战，对方擅长火焰吐息和火焰爪攻击，前者全员30点HP左右的伤害。建议让米蕾尤用**スクルト**给我方全员加防；因为贾米拉斯是炎耐性，所以攻击输出让哈桑以体术特技为主，火焰爪直接攻击效果不大。胜利后这里的灵魂全都得到了解放，可以用小徽章换取奖品的金属王城也开启了。

回到浮岛，睡醒后发现居民们都已经返回了卡尔卡多镇，现在也可以使用浮岛做海上航行了，使用方法和效果同现实世界的神之船。马尔谢镇西北主角第一次掉落下去的空洞被填上，那里就是金属王城了。

护卫，胆小王子的试练

乘坐浮岛来到姆多洞穴南边的群岛上，在最大的岛上有一个通向现实世界的阶梯，走下阶梯后往东南通过关卡，再往南行走就是荷尔科塔村（**ホルコッタ**），在村中得知荷尔斯托克城（**ホルストック**）的王子胆小懦弱，让百姓很失望。继续往西走就是荷尔斯托克城了，与国王对话后选择“是”，他会告诉你这里的风俗是王子一到15岁就必须去城南的洗礼洞穴接受洗礼，如今王子荷尔斯已经到了年龄，希望主角能保护王子前去接受洗礼。

主角同意了国王的请求，然而宰相去找王子的时候才发现荷尔斯不知躲到哪去了。下楼来到左下角王子的房中，与这里的小孩对话得知王子喜欢钻到木桶

中，去1楼右上角的找到躲在木桶总的王子，将其带到国王面前吩咐一番。出发，刚下楼王子就说要回去拿点东西，结果等了半天也没回来，看来是又溜了。通过地下道在左下的平台找到王子后终于可以出发了。来到洗礼洞穴，刚走几步，走在队伍最后的王子又跑了，去荷尔科塔村的牛棚里找到躲在这里的王子，对话连续选择“是”将其强行拉去洗礼洞穴。

洞穴比较简单，除了正路之外另外的路就是宝箱了。第一个挑战对象火焰耐性比较高，而且会混乱特技，好在其攻击力并不强，速战速决。胜利后发现王子躲到了右上角去了，拖过来继续前进。第二层的挑战对象有让我方睡眠的特技，还会魔反弹，记住别用魔法攻击它，全员加防后猛攻之。战后照例要去角落里找到躲起来的王子，这回他终于答应不再逃跑了……第三个挑战对象是头独角兽，其基本特技与刚才那头会催眠的牛差不多，但是物理攻击极猛而且还会给我方全体降防，一定要让米蕾尤坚持给我方全员加防。胜利后王子成功进行了洗礼，回到荷尔斯托克城，国王会赠送主角魔法钥匙（**まほうのカギ**）作为谢礼，现在能打开红色的房门了，王子房外可以收到史莱姆骑士皮埃尔（**ピエ-ル**）。

飞床、魔镜与人鱼竖琴

从荷尔斯托克城往西南走，用魔法钥匙打开祠堂的大门，战胜井中的魔物后回到了梦境世界。往东南走到达克利阿贝鲁镇（**クリアベ-ル**），这里的飞床非常有名，不少游客都是慕名而来，但是最近不知为何看不到飞床了。镇中东北有一座被反锁的房子，旁边的墓碑前有个人告诉主角这个是他主人的坟墓。



从小镇往西南走通过阶梯来到现实世界，向东过桥后来到现实世界的克利阿贝鲁镇。在教堂内看到一对夫妇正在为刚过世的儿子乔恩祈祷，剧情过后来到镇子东北角的房中，与这对夫妇交谈，得知旅行艺人帕农曾经和去世的乔恩约定要带勇气徽章给他，据说戴上用勇气之岩做成的徽章就能治好任何的病，可惜如今约定已经无法实现了。

离开镇子，来到东北的山中，山下的洞穴里与神父对话得知山里有一把黄金鹤嘴锄（**おうごんのつるはし**），找到它才能开拓出道路。门口一共有三条路可以向上爬，先走最左侧的，往上爬就进洞之后得到了黄金鹤嘴锄，这里左侧中央的洞里有宝箱需要用到锄头才能拿到。之后从右侧的路往上爬进入山洞后用锄头砸开石壁（对石壁使用锄头），在山顶用锄头从勇气之岩上得到了勇气碎片（**ゆうきのかけら**）。回到克利阿贝鲁镇把碎片交给乔恩的父亲，他会让你留宿一晚，梦中乔恩会将飞床送给主角，如此我们就能在梦境世界用飞床飞行了。飞行时不会遇敌，能越过礁石和大海，但不能越过森林和山脉。镇中武器店屋后可以收到荷伊米史莱姆荷伊敏（**ホイミン**）。

从梦境世界的雷德克城往西南飞到阿莫尔镇，镇南边有一口井，打败井中井的魔物后就会来到现实世界的佛恩城（**フォ-ン城**）西北处。进入城中，打听消息后得知王宫中有面镜子里会显现出一位美丽女子的身影，佛恩王每天都会对着镜子发呆，并深信里面被封印了一位公主。与大臣对话选择“是”，接着去地下室的镜之间，之后参见国王，在得知主角身上有能破除诅咒的太阳之镜后遂带着几人前往镜之间。对准镜子使用太阳之镜就会看到公主背后出现了一个魔人的影子，但是因为诅咒太强即便是太阳之镜也无法破除。

国王希望主角能打倒下诅咒的邪恶魔法师米拉尔格，城北湖中井下的老人说他经常会梦见辽阔沙漠正中耸立着高塔。前往梦境世界，从克利阿贝鲁镇乘坐飞床，往北绕过群山再向东飞行就能看到沙漠中的魔法师之塔。对着封闭的大门使用咒文“**インパス**”就能开启，迷宫比较简单，塔顶的小屋里就会遇到因爱生恨将公主封印的魔法师米拉尔格。此战难度较高，除了会全员攻击的火焰魔法外还会反弹魔法的咒文，比较讨厌的是会召唤灯神当手下。队伍的主战人员最好已经转成了高级职业，否则会比较吃力，灯神被召唤出来后一定要尽快消灭，因为这是场消耗战，不能无视它们的攻击。

胜利后返回现实世界的佛恩城，向国王禀报后前往镜之间用咒语解救了公主依莉卡，两人终于有情人终成眷属（似乎只是国王的单相思……）。佛恩王会将水门钥匙“**すいもんのカギ**”赠给主角作为谢礼，精通古代知识的依莉卡则表示以前根本没听说过魔王姆多这个名字。

乘船用水门钥匙打开通路后就能驶向更广阔的大海了。通过水门后沿着佛恩国大陆南岸向西行驶，会看到一个有人鱼的洞穴以及佩斯卡尼村（**ペスカニ**）。在村中得知附近有人鱼出没，在鱼老板店里正好赶上他给村子里的渔师洛布送货，跟过去会看到洛布拿了鱼偷偷摸摸的向村子西北面的洞窟走去。悄悄跟在后面注意别被发现，尽头看到洛布按下墙壁中的开关打开密道，照做后在里面看到了洛布送鱼给人鱼蒂妮吃。交谈后得知蒂妮曾经救过洛布的命，如今海上魔物肆虐无法回去，只有跟着大船才行。

告诉洛布自己有大船，对方却表示眼见为实。出村开船进入洞窟，洛布看到后终于放心让人鱼跟着我们回家。用**ル-ラ**先传送到圣马力诺，再往北航行一点儿就能到达人鱼居住的地方。为了表达感谢，蒂妮的姐姐蒂娜将人鱼竖琴（**マ-メイドハ-プ**）送给了主角，在海面上使用后就能潜入海底了。

全新的冒险与魔法都市

此时去玛兹之馆找梦占师，她就会强化**ル-ラ**的效果，这样在选择目的地时选择最后一项“去别的世界”就能自由传送于现实和梦境世界之间。先去佩斯卡尼村附近海域潜入海底，往北一点儿就能看到一艘沉船，里面有能打开所有大门的最后之钥（**さいごのカギ**），有了它就能在两个世界中疯狂寻宝了。

按照系列的传统，一般剧情进展到这个时候，就该是满世界溜达瞎转找宝物的时候了。可以去的地方非常之多，大多是为了收集小徽章，这里只简要说几个重要的地点。首先是拿速度2倍的星降手环（**ほしふるうでわ**）：先去梦境世界的阿莫尔镇，看到孩童时代的吉娜和伊利亚理下宝物，返回现实世界阿莫尔镇调查同样的位置即可得到。从现实世界阿莫尔镇西北方的祠堂利用井户来到梦境世界，踩下东南祠堂内的机关，开启水门并进入后就会抵达史莱姆斗技场。从现实世界的托尔卡镇南海底潜入密道后上浮，就能来到选美大赛的会场。

回到佩斯卡尼村，人鱼事件虽然已经搞定，但海上魔物的事情仍然没有解决。从村子外面潜入海底往南进入海魔王古拉科斯（**グラコス**）的城堡，这里的谜题需要踩下开关将水放走后才能前进，里面有个重要的道具“砂之器”（**すなのうつわ**）必须拿到。在最底层就是与古拉科斯的BOSS战，他的冰之吐息伤害很强，先让米蕾尤将我方的物防升满，再一边回复一边与它打消耗战。其实现在的小徽章数量应该已经攒够60了，可以换到奇迹之剑和神秘盔甲，都是能在战斗中自动补血的好东东，有了这两样装备就会轻松许多。

获胜后发生剧情，随着古拉科斯的死亡，魔法都市卡尔贝罗纳（**カルベロ-ナ**）的封印也得以解开，同时得到古拉科斯之枪。回佩斯卡尼村得知洛布已经出海，此时前往人鱼所在的岩礁就会看到他正在向蒂尼求婚，呵呵。

回到梦境世界，克利阿贝鲁西北海域中的大坑已被填上，岛上的正是魔法都市卡尔贝罗纳。与这里的居民对话后得知，这座都市曾经被大魔王先后在现实世界和梦境世界毁灭过两次，他们因为会魔法所以才能以灵魂的形式继续生存，而当初芭芭拉在魔王封印这里时也失去了记忆。在长老房前，如果直接进入的话就会无限循环，必须在门口发光处让芭芭拉使用之前得到的砂之器收集时之砂才能破除幻境（时之砂在战斗中使用可以让一切回到刚开始战斗的时候，DS版可无限使用）。长老将终极魔法“**マダンテ**”传给芭芭拉后就会被大魔王杀死。不过耗费全部MP的**マダンテ**在DS版中伤害值只有所费MP的2倍，而非SFC版的3倍，残念……

前往选美大赛，赢得第3级比赛的冠军后就能得到重要道具美丽地毯（**きれいなじゅうたん**）。带着地毯回到卡尔贝罗纳，与住在镇西北的老夫妇对话，老头会将魔力注入使其变成能飞行的魔法地毯（**まほうのじゅうたん**），使用效果同梦境世界的飞床。

传说中的神武具

从佩斯卡尼往西飞来到世界西部的大陆，这里有一间旅馆，北边则是冰雪覆盖的村庄芒特斯诺（**マウントスノ-**）。村子里大部分居民都被冻住了，东北屋内地下室的老人警告主角不要靠近东北方的祠堂。不过RPG的传统就是NPC不让做的就一定要做，在东北祠堂的雪女让主角回村找格兰（**ゲラン**）。回村与老头对话，原来他就是格兰，再去祠堂找雪女，原来当初格兰酒后口头冒犯她，于是将村子冰封了50年只留下格兰独自生活以示惩罚（太狠了……），现在决定解除冰封。回村后发现果然恢复了生机，在格兰房内遇到以前见过的那位蓝衣剑士。在村西北的教堂见到大神官扎姆（**ザム**），与他对话后得知开启村北洞穴大门封印的3句暗号。

来到村北洞穴调查大门后选“是”，回答暗号是依次选择1、3、2，就会开门。里面有木牌和四个机关的地方，按照“北、西、东、南”的顺序踏下开关就会开门，注意同一块冰面不能踩两次。最底层找到了锈迹斑斑的传说之剑，蓝衣剑士赶到后大感失望，于是扔下锈剑离去，临走前报上了自己的大名——特瑞（**テリ-**），米蕾尤听后吃了一惊。捡起锈剑回到芒特斯诺，扎姆告诉你达玛神殿南边的隆卡德索镇（**ロンガデセオ**）有位高明的铁匠隐居，让主角找他想办法，并赠送了德索通行证（**デセオのパス**）。

赶到隆卡德索出示通行证后进入，这里的人都神神叨叨的。镇上有位能打磨装备的铁匠，但并非我们要找的那位，另外，这里还有DQ系列必备的“**パフパフ**”……在镇右边酒吧楼上遇到包打听霍克，他要价50000大洋作为咨询费，但如果主角能识破他的3次变装就能降到2000G。第1次是教堂的神父，第2次是舞台后台的兔女郎，第3次是镇西吧台的酒保，需绕后与面他对话选“否”、“否”、“是”。去井下



霍克的家中，支付2000G后得到了想要的情报：传说中的剑匠葛布莱出门旅行，现在镇上只有他的女儿莎莉，但她在铁匠方面的造诣不亚于其父。

镇子东北地下室的铁匠铺没找到莎莉，出镇在北边的墓地找到她后她却拒绝了主角的请求。再次回到隆卡德索的铁匠铺，与她对话选择“是”，最后她会让你正视她的眼睛来考验你是否真心想将宝剑用在正途，这里需要在其说完“……”后不要按任何键，等上一会她终于答应打磨传说之剑。不过打磨需要时间，建议你先去找其他三件传说中的神武具。

拿取另外三件神武具是并列的进程，没有先后顺

序。利用魔法飞毯进入佩斯卡尼村西南方大陆的群山中，这里有一座城市的废墟。通过井户回到梦境世界，这里就是古雷斯城（グレイス）昔日的模样，在城墙角落可收得斑点史莱姆斑助（ぶちすけ）。

在城中打听消息得知，古雷斯王竟然想通过仪式召唤更强大的恶魔来击倒魔王。先去仪式之间门口的卫兵对话，再去厨房取得贡品（ぎしきのそなえもの），返回仪式之间前答"是"，国王就会开始召唤恶魔。然而被召唤出来的恶魔并不愿听从命令，反而将国王杀死后开始袭击城堡。此时卫队长会保护传说之凯进入训练场右上角的秘密宝库中，主角则被护送出城。剧情过后回到现实世界，在秘密入口处使用黄金鹤嘴锄，在里面得到了神武具之一：奥格之铠（オルゴ-のよろい）。

现实世界达玛神殿东南大陆上有一座甘迪诺城（ガンディーノ），在教堂里看到一位老者正在忏悔自己的罪行，之后再去城东北的大屋中对话后得知：这位老者曾经在先王执政期间将自己的义女献给了国王，后来新王上任后虽然将所有的姑娘的奴隶都释放，唯独那个女孩不知所踪，而且那个女孩还有个弟弟。在王城中遇众人交谈，会得知一些关于关于传说之城的情报。再去海底的波塞东城以及梦世界克利阿贝鲁镇东洞穴中打听到的情报，现在可以出发去寻找传说之盾了——其实不打听这些也没关系，有了攻略的话……

乘船沿阿莫尔东侧的河道向北进入不可思议的洞穴，这里是无限循环的。B1F需要按照如下的走法才能出去：从入口开始，十字路口时往北，再转向东，下一个十字路口处再转北，然后向西直走，下一个十字路口往南，直走就能找到通往下一层的楼梯。B2F的楼梯是隐藏的，位置是在下方中央，雕像南面横向的"W"形的墙角，调查那块草地就会发现楼梯。B3F也是一个循环迷宫，需要先下去3次，再上来2次，然后南面就会有通路。B4F深处得到神武具之一：斯菲达之盾（スフィ-ダのたて）。

前往现实世界的莱夫科德村，在山道上会遇见另一个自己正在和兰多说话。到达村庄后得知塔尼娅自小失去父母，精灵祭典后，她在山崖边救回了昏迷的主角，并一直把主角当哥哥看待。与塔尼娅对话后再去村长屋里再次见到另一个自己，两人即将合体时对方却逃走了。在山道上找到另一个自己，原来他并不想背负身为王子打倒魔王的重担，只想就这样自由自在的生活，而且也无法丢下塔尼娅不管。这时村子突然遭到大批魔物的袭击，回村将所有魔物都干掉后再回自己房内打败最后的强力魔物，答应另一个自己会照顾好塔尼娅后两人终于合体。

回到雷德克城，大伙都在门口列队欢迎主角（也就是王子）的归来。晚上，主角难以入眠，古兰玛兹建议主角在城里四处走走，靠近那些发光点就会唤醒当初的一段回忆：妹妹用国王心爱的陶器给主角制作泥水汤、与托姆队长切磋剑术并终于胜利、妹妹去世后的痛苦和寂寞、父王与母后陷入沉睡全民皆兵的混乱、在花园邂逅哈桑下决心讨伐魔乡……昔日的点点滴滴再次浮现于眼前，主角也终于找回了真正的自己。翌日造成，雷德克王会赐予你一件神武具：塞巴斯之盔（セバスのかぶと）。

飞马，突入狭隙世界！

现在返回隆卡德索镇即可拿到打磨好的传说之剑"拉米亚斯"（ラミアスのつるぎ）。驾船来到甘迪诺城西边大陆的祠堂中，地板上分别有四个机关，每踩一次就会改变图案，将四个图案调整为：上/太阳，左/闪电，右/剑，下/心，即可发动中间的魔法阵。之后飞空城ヘルクラウド出现，进入与飞空城的BOSS战，这场战斗比较简单，先将我方物防加满后就只需注意它的バギクロス和しんくうは了。

胜利后进入城中，这里已被魔物所占领，正当他们要围攻主角之时，魔物迪兰（デュラン）发话下来让主角们自己去见他。谒见之间见到迪兰，他会先派出两个手下出战，战斗时注意在即将获胜时给己方回复满，之后迪兰会派出蓝衣剑士特瑞——这家伙为了报仇已经入魔了。这一场是连战，DS版的本场战斗难度大幅降低，特瑞的雷系特技虽然繁多，却已无法对我们造成大的威胁。再次胜出后，迪兰为了追求公平的战斗竟然先帮我们把HP和MP补满，这种行为无异于自寻死路……

迪兰会反弹魔法还会比较讨厌的冻结波动（いてつくはどう），不过大概是考虑到连续战斗的缘故，此战难度并不大。胜利后得知，姆多、贾米拉斯、古拉科斯、迪兰四位魔王不过是大魔王德斯塔姆亚(デスタム-ア)的仆人。这时米蕾尤终于认出特瑞正是自己失散多年的弟弟，特瑞加入队伍，这家伙还是很强的。在有特瑞在队伍中的情况下去阿克波尔特城的地下牢狱中可以收到之前打败过的那条龙，这也是位强大的伙伴。

来到梦境世界东南的大陆上，进入泽尼斯之城（ゼニスの城），城内左上角的小孩处可以得到世界树之露，但一次只能携带一滴，用完可以再拿。拜见泽尼斯王后会准许主角通过城中的古井去把传说中的飞马带回来，从城内古井出来后是现实世界，往北走是飞马之塔。塔中有许多伤害地形，要注意用咒文进行防护，塔顶发现飞马的石像与拉马车的法尔希昂很像。解决掉搅局的魔物后两马合体，飞马复活，返回泽尼斯之城解放飞马的力量后，按下X键即可进入狭隙世界。

绝望、欲望、牢狱与反抗

刚进入狭隙世界天马就会脱力无法飞起，主角等人的HP会只剩下1点，MP和其他各项数值全部降为0。这个世界既不是现实世界也不是梦境世界，而是大魔王所创造出来的世界。旁边的小镇是绝望之镇（ぜつぼうのまち），居民们因为无法回到原来的世界而伤心绝望。在地下室里找到防具打造大师安迪（エンデ），他听说主角是凭借自己力量来到这个世界后表示不信，除非主角能把他的烟斗（ふるびたパイプ）交给他妻子，并带回制作防具的工具。出村向西来到温泉，进入温泉后在右侧需要用手控制进入中间石壁的缺口，通过里面的井口回到现实世界。

扎克逊村（ザクソン）在蒙斯托的西北部，需要用飞马才能到达。在村里对小狗使用烟斗后就会从安迪妻子那得到工具（エンデのどうぐ）。返回绝望之镇将工具交给安迪，他会为你打造一件防具，可在铠甲、盾牌和头盔中任选一种，建议选择头盔，这个的好东东比较少。醒来后获得打造好的防具，镇里的居民也回复了希望，主角等人的状态完全回复，这里也会有非常强力的装备出售。

往东北走来到欲望之镇（よくぼうのまち），这里的人全都利欲熏心，各种陷阱不断，例如那个"美女服务"（汗）……这里也有最后一个赌场，可以换到金属王之铠和破坏铁球，属于顶级的装备，所需硬币也是天价。在镇北洞穴深处宝箱中看到纸条后，回去找镇中右上角的首富莫鲁甘（モルカン），连续回答"是"后支付5000G得到情报。出镇前往西北处的森林中，看到大伙都得到了这个所谓的情报准备去争抢湖底的宝箱。与左边的人对话选"是"后湖水退去大家开始去抢宝箱，此时需要从右侧的楼梯下去最先打开宝箱发现里面是空的，众人才都纷纷醒悟。回欲望之镇可以在左侧房中得到龙之袍。

再次来到湖底宝箱处调查后发现入口，通过密道后从井中出来（井底的老头可以免费恢复HP和MP，牧师可存档）。往东北走进入牢狱之镇（ろうごくのまち），击败巨人族的守卫后他们会主动放行并得到牢狱之钥（ろうごくのカギ）。进去后会被抓进监狱，用钥匙打开门后往上走会遇到雷德克城的索尔迪队长，他会给你四套士兵的制服（へいしのふく4つ），使用后就不怕被士兵发现了。

离开监狱来到镇上，现在需要脱下士兵服，与镇中所有人对话一遍，再穿上士兵服去北面的城堡与里面所有的人对话得知被捕的安娜明天就将被处死。回到镇中与酒吧老板娘对话，再与道具店老板对话，再与右下角拦路的壮汉对话，接着从后面与道具店老板对话，他们准备将麻药放进镇纳给士兵们的酒桶中。此时突然士兵们要处决一位镇民，为了拖延时间，主角只好站出来，干掉士兵后，在与两位卫队长战斗时会强制战败。



又被关进了牢房，这次没了钥匙，关键时刻众人冲进牢房救出了主角，而士兵们也早已被酒里的麻药放倒。在镇子上方看见约瑟夫（那位圣马力诺追寻爱人的家伙，如今已经和心上人结婚生子了）召集了众人突入城堡，选择"是"后会得到4颗力量种子和牢狱之钥。城堡顶部是与监狱长阿克巴（アクバ-）的BOSS战，他会间歇性的召唤ガ-ディアン，而ガ-ディアン又会召唤能够全恢复HP的ベホマスライム，所以一定要最优先干掉这些召唤出来的怪物，其次才是攻击阿克巴，否则一切都可能变成无用功。获胜后救出被关的贤者（对其使用牢狱之匙），得知他并非大贤者玛沙鲁，而是他的弟弟克利姆特。克利姆特会将真实之玉（しんじつのオ-ブ），之后发生剧情，大魔王将所有人都变成了石像和动物！

两位大贤者，最终决战！

在牢狱之镇西北方的尖角处使用真实之玉来到魔域，在东北的祠堂中见到内心被封闭的大贤者玛沙鲁，回去将克利姆特带来，剧情过后是BOSS战。这场BOSS战有两个敌人，其中建议先集中攻击右侧的ショウカク，它吃降防，左侧的ズイカク会扔巨石的强力攻击技还会冥想给自己加血，稍后再打他。胜出后两位大贤者合力将魔王城从天上轰了下来，并在祠堂中制造了一个能返回现实世界的传送门。

作为正常剧情的最后迷宫，魔王城其实并不复杂：2F有控制滑动地形的开关；3F需要看准地形利用跳板到达正上方；4F只有一个传送门是正确的；5F只有等待闪电时才能看清环境前进，最后进入异世界与大魔王德斯塔姆亚展开最终对决。注意魔物城里的敌人都很强大，战斗后注意补血，同时可以拿到许多终极装备。

德斯塔姆亚一共有3种形态：第一形态以全体杀伤的魔法攻击为主，注意每回合进行全体回复，推荐超级明星的ハッスルダンス技能，全员恢复70点HP，不费任何MP，危急时再用贤者的ベホマラ-。攻击输出方面推荐バイキルト+战斗大师的哈桑，芭芭拉如果魔法战士练满的话也可用强大的メラゾ-マ。第二形态以物理攻击为主，此时要优先提升全员的物理防御，如果魔物给自己提升攻防，就要用勇者的特技冻结波动（いてつくはどう）来打消。第三形态最麻烦，由头部和左右两只手分别组成，头部是魔法攻击，双手是物理攻击。由于双手都会使用复活魔法，所以要尽量在同一回合中解决掉两只手（右手HP为1700，左手HP为2000），第三形态前期一定要注意回复，死了人就马上复活或更换马车里的队员。搞定双手后就比较简单了，不过还得注意魔王的垂死挣扎，HP一定要尽量保证充裕。

经过漫长而又艰苦无比的战斗终于迎来了胜利，观看结局的同时，准备迎接隐藏迷宫和BOSS的挑战吧！

忍者活劇 天誅 紅 Portable

てんちゅう くれない ポータブル

PS Portable PSP	本刊译名：忍者活剧 天诛 红 携带版		2010年1月28日	
	ACT	FORMSOFTWARE	3990日元	日版
	UMD	1人	——	15岁以上

PSP版的《天诛 红》以2004年发售的PS2版的《天诛 红》为基础，针对PSP的特性进行了优化。支持16：9显示，另外在保留原作要素的基础上，为彩女和凛增加了4套衣服和20个人物原画，玩家可以在任务模式中收集获得。这些原画有的是最初的角色设计模型，有的是对游戏主角或者BOSS的恶搞，进一步增加了游戏的趣味性。

本作在画质上的表现很不错，环境、人物细节刻画都很到位。游戏背景音乐运用得也十分娴熟，日式风格的音乐配上忍者、暗杀给人以身临其境的感觉，并且人物动作流畅，游戏节奏感强。当然，对于动作游戏来说最重要的还是手感，游戏中玩家可以选择多种方法杀死敌人，也可以选择不杀敌人直接过关，把选择权交给玩家，也算是本作的一大特点。　□文/GMI游动社/耀西





←《天诛》系列正式扎根掌机，新作接连登场，销量证明策略的成功。不知何时能够见到《天诛5》。

忍具作用！活用道具事半功倍！

忍具	作用
手里剑	也叫苦若，忍者专用的投掷武器。按下△号屏幕出现红色准星，对准敌人投掷就可以了，对敌人能造成轻微伤害。
绊菱	可以减慢敌人的移动速度，并且造成少量伤害。当然，如果自己不小心踩到了也一样会被减速。
麻痹药丸	投掷给敌人后，令敌人反应变慢。
烟玉	如果敌人中了烟玉的话一定时间能会被定身。
神命丹	回复100点体力。
五色米	回复少量生命，杀死敌人有一定几率获得该物品。
吹矢	在敌方无警戒的情况下可以马上杀死敌人，警戒时可以造成一定伤害。
真似笛	模仿动物的叫声使敌方放松警惕。
眩玉	凛专用，使敌人在一定时间内无法移动，可重复使用。
蜂玉	凛专用，投掷其中的蜂飞出，攻击周围的敌人，但是太近的话自己也会受到伤害。
地雷	彩女专用，设置地雷踩到会爆炸杀伤力较大。
爆炸鼠	彩女专用，自动找寻敌人然后爆炸，可以造成大范围伤害。
昏倒香	彩女专用，敌人闻到后会晕倒。

忍术效果！忍术的至高境界！

丰富多彩的道具和有趣的使用效果，一直是忍者题材游戏的魅力。本作完全继承了PS2原作的系统和道具，玩过前作的玩家可以轻松上手。下面的效果也要仔细记牢，可以说这些是游戏关键战术要点，不可不用。

忍术	效果
封牙	遭到敌人攻击的瞬间按防御键发动，可以反弹敌人的近战攻击，对BOSS无效。
反弹术	在遭到敌人的远距离攻击将被击中的瞬间按防御键发发动，可以反弹敌人的远程攻击。
抱き捕り	连续攻击两次以后按↓＋□键后按□把敌人踢高然后摔到地上。
壁驱け	跳起以后继续按跳跃键发动，可以在墙上跑一段距离。
百鬼眼	R＋○键发动，能知道敌人的所在位置。
橹崩し	投掷之后的连续技。
翻木·影缝い	短时间内封印敌人的行动。
变化之术	一定时间内变装成敌人的样子，一旦你采取攻击就会恢复原貌。

PSP版基本操作

键位	功能	键位	功能
×	跳跃	L	观察周围
□	攻击	L+R	主观察
○	防御	Selec	打开地图
△	忍具使用	Start	开始游戏
R	靠墙、蹲下、水遁	注：	

绝美女忍手掌中再现华丽忍术

教学关卡

第一关是教学关卡，一共有基本操作、特殊移动、忍具、忍术、忍杀、战斗训练等8门课程。新人一定要看看，毕竟动作游戏在于操作，熟悉下操作总是好的。另外，在你做完所有教学课程后还可以获得手里剑3个、神命丹1个、绊脚钉3个。

第1章 叶隠れの少女

使用角色 彩女

按下Start开始游戏。首先你要选择你要携带的道具，建议多带神命丹。剧情大概就是彩女正在执行任务，来到了一个村子，但是发现这里有很多忍者在，于是彩女潜行进去查看给究竟。

你登场的地方是一个墓地，刚走出来就会遇到一个女忍者，没啥说的，杀掉。本作跟以前比敌人的攻击力要高很多，在行动上也比较敏捷。另外，你不能一直防御，敌人会用脚把你的剑踢开，在她破除你的防御的瞬间彩女是无法做出反应的，只能任人宰割了。杀死敌人后贴着墙走，拐出去还有一个男忍者。同样的方法杀掉，然后一直向前跑，登上一个小的高台，上边有一个神台，在下边放着一个红色的盒子，捡起盒子，任务"1"完成。转身，在另一边还有一个神命丹。穿过小溪，来到一个木墙前，利用手钩爬上木墙。在木墙对面还有两个忍者，一男一女。最好能在墙上跳下来的时候解决一个，否则你将会陷入苦战。如果实在没有办法暗杀掉一个的话，那就尽量采用游击战，带着敌人跑下，男的就会落在后边，然后转身把女忍者杀了，回去杀男的。解决掉他们两个后继续向前走，在一片竹林附近还有一个巡逻的男忍者，等他背对你时杀掉。在往前走你会发现没有路了，不用担心，往上看，用手钩先登上较小的木台，然后在登上最高的木台，你就会发现敌人了，也是一男一女。分开杀，如果被发现就按照前边我说的方法杀之。跳上木台，会发现一个门，穿过去一直向前走，你会遇到一个拿双钩的忍者，一个拿长剑的忍者。两个人离的很近，看准时机跳下去发动乱舞一起秒杀。双钩忍者会掉小神命丹。在往前走你会发现在地图的右边有一条小溪，如果你不想杀敌人的话可以利用水遁在溪水的掩护下直接到上边的台子，就可以过关了，如果你走左边的路的话会遇到三个敌人，必须全部杀掉之后才能到台子上。



到台子上后发生剧情，双叶正在杀死村长。彩女上前，双叶装死，村长在告诉彩女"黑屋"两个字后就死了。正在这时，凛赶了回来，以为是彩女杀死她的族人，于是跟彩女打了起来。很简单就把凛给打败了，接着发生剧情。彩女逃走，凛开始调查村子里的屠杀事件。

第2章 决意

使用角色 凛

首先回到院子中，找寻红色的盒子。找到盒子后，回到游戏开始的地方，在墙的背面有一个敌人，使用手钩跳上墙，在敌人背对你的时候直接跳下去忍杀掉。跳入水塘，爬上高台，在高台上有一个巡逻的男忍者，在他背对你的时候马上跳上去从后边杀掉。杀死后把敌人尸体拖到对面木墙旁边，对面巡逻的女忍者会发现尸体，在她过来后从后边杀死。登上对面的木墙，跳到射击场内，有两个敌人，一个使用武士刀，一个使用双钩，用手里剑攻击离你最近的敌人，他会发现你然后跑到你这边来，从墙上跳下将其杀死，然后在爬上墙，绕道另外一边用同样的方法杀死另一个敌人。

杀死射击场的两个敌人后爬上石头高台，你会发现中间有一个小洞，穿过去，在弯道对面有一个敌人。一般很难躲掉这个敌人，没有办法只能强杀了。注意凛跟彩女有很大的不同，凛的拳脚功夫要好很多，但是攻击要低，所以可以一直使用攻击键，多次攻击可以破除敌人的防御。杀了这个敌人后绕过弯道，来到一片开阔地，这里有两个敌人。一个在河这边巡逻，一个在对岸站着。把之前你杀死的敌人的尸体拖到弯道旁，巡逻的敌人会发现尸体跑过来，在他过来时将其击杀。杀死后迅速跑向河边的竹林里。等待河对面的敌人发现这边的守卫已经不在的时候他会从桥上过来，在他过了桥后就可以把他杀掉了。

穿过桥，跳上船，任务完成。

第3章 手出し法度の鬼やらい

使用角色 彩女

本关地形很简单，是在一个城里了，但是这对于玩家来说难度上无疑是增加了的。最开始在你面前是一座桥，过桥后往左边走，跳上左边的墙，地下有一个武士，等他转身背对你时跳下来杀死。然后爬到墙上去，沿着墙一直向左走，在左边的高台上有一个把风的敌人，没有办法暗杀，只能强杀了，不过很简单。然后跳到房子上，一直向前跑。来到一个林荫小路，这里有一个守卫，还有平民。虽然平民不会攻击你，但是如果让她看到你们打斗她会大喊，会引来很多敌人。我用的方法很简单，等守卫不在的时候先把平民杀了。平民很好解决，正面攻击也就是两下的事情。等守卫回来后他会发现平民的尸体，从背后把他杀了就可以了。

杀死后跳到水池里，等守卫走过来后从水池中发动忍杀将其杀死。一直向前跑，穿过红色的门，发生剧情。会出现一个拿着伞的独眼男人，你的任务就是从背后跟着他。注意，他很警惕，如果被他发现或者把他跟丢任务都会失败。他走的路线基本上是一个S形，你可以利用周围的房子隐藏自己，另外，在不能靠着墙走的时候可以先蹲下，他一般也不会发现你。另外你也可以跳到墙上或者屋顶上跟踪他，只是这种方法比较容易把人跟丢。走了一阵子后他会带你来到一扇门前，穿过去发生剧情。

独眼人来会见一个女的。彩女正在偷听两个人谈话时，女的发现了你，彩女冲上去将其打昏，然后跟独眼人对话，得知这个人就是重藏。正在这个时候女的醒过来攻击你，她就是本关的BOSS了。其实这个BOSS很简单，攻击虽然不弱但是攻击方式全是直线型的，如果你在本关开始携带了绊菱的话那就更好办了。迅速跟BOOS拉开距离，然后放下绊菱，BOOS踩到后速度会变慢很多，你可以跳到她背后攻击。如果没有带的话也没关系，一直防御，当BOOS攻击后，马上跳起来，从后边或者侧面攻击她。反复几次便可以杀死她。

这关过了后你会得到几样新的忍具和变化之术。

第4章 红屋の凛と申します

使用角色 凛

凛因为失去了自己的忍村，所以改投到其他忍村。她的第一个任务就是去暗杀一个重要人物。本关的场景像是一个忍者的秘密基地。首先玩家从坑道跳上石崖，走出石洞，前边有两个守卫，等两个人背对你的时候跳到右边边的高台上，等下边的两个人靠近时跳到两个人中间，发动乱舞将其杀死。沿着斜坡走，到另一个石洞后穿过去，出来后走索桥。在你的左侧有两个武士，一个站着不动，一个会来回巡逻。注意不要等着巡逻的转过身就上前杀那个站岗的，因为巡逻的会马上回头。首先我们躲藏好，然后等巡逻的背对你时用手里剑攻击站岗的。他会马上发现你，等他靠近后将其杀死。然后用R键沿着石壁走，靠近巡逻的将其杀死。用手钩攀到索桥右边的桥墩上，前边会有一个武士听到声音走过了，从上边跳下发动忍杀将其杀死。进入前边的小屋，当你进入后会有一个武士跟着你进来，躲在屋子门口等武士进来后从后边将其杀死，在杀死后把尸体放在门口，屋子右边的武士看到后也会过来，同样的方法杀死他。从屋子出来登上木桥。在桥头有一个武士看守。一路蹲着前进，在桥的右下方有一个红色的小盒子，里边有两个吹矢。获得吹矢后用其杀死守桥的武士。穿过木桥，就可以传送到地图右下方的水域了。

到达右下方的水域后这里你会遇到一个弓箭手和两个武士。先躲起来，看下地形。前边是一个十字路口，我们有两种办法，一是等三个人都向两边看的时候快速滚过去。这种方法较难，我建议使用变身术。这样就可以蒙混过关了。如果你想杀死三个敌人的话建议先杀弓箭手，他会远程攻击，还不可以防御，但是他的防御很低，轻松就可以杀掉。然后杀拿枪的武士，他的攻击范围很广，一直跟他打近身战，不要管后边来的武士，一直攻击就可以，杀死后回头解决掉拿刀的武士就可以了。



通过前方的十字路口，触发剧情，本关结束。

第5章 袖すり合うも多生の缘

使用角色 彩女

这关开始你就会遇到一头大熊。攻击很强，但是防御并不高。注意防御，它打你几下后会站起来吼下，这个时候它不会对你发动进攻，从正面攻击或者绕到背后攻击都可以，三四个连击就可以将其杀死。杀死熊后从它把守的门出来，左边的盒子里

有神命丹。

从斜坡下来后会遇到一个男忍者，可以跳起来攻击他，几下就可以解决。继续向前走，路过十字路口，中间有一个忍者，不要直接去杀他，因为在十字路口的左侧还有一个忍者。用吹矢干掉他，然后左边的忍者就会发现尸体，等他来查看尸体时从背后击杀。然后一路滚着到传送水域。你会从右边出现，这个时候你会发现一男一女在对话，推荐冲上去用乱舞直接杀掉两个人，如果你还有吹矢的话用吹矢先杀掉女忍者，然后杀男的也可以，这样成功的概率要高一些。走到木桥前，用吹矢杀死前边守卫的忍者，蹲着滚过桥。过桥后你会遇到一个忍者，躲不掉，直接杀死。这个时候我们面前有两条路，一条是通向一个小木屋，一条是通向一个木门。我选择了走小木屋。这有两个忍者守卫，从屋子顶上跳下用乱舞杀死两个人，然后在用手钩跳上屋顶，等另外一个蒙面忍者出现，从木屋上跳下来将其杀死。爬过木屋后的索桥，你会发现一个山洞。洞前有一个女忍者守卫，从索桥上跳下来可以顺便把她杀了。出了山洞还有两个敌人，你可以使用变身术直接冲到任务地点，也可以把两个人杀掉。如果要杀的话比较麻烦。首先等守卫转身后跳上高台，然后等对面的守卫背对你时跳下高台杀死台下的敌人。然后马上滚到草丛里，等对面的守卫发现尸体时他会跑过来，这个时候从草丛里出来将其杀死，过关。



第6章 始末と悪事は暗夜にかぎる

使用角色 凛

第六章一开始就没有路。首先用手钩登上右边的灯墙，底下有一个忍者。不管他，沿着灯墙走，见到树后从跳下灯墙，隐蔽在下方。等待刚才巡逻的忍者过来，从背后击杀。获得吹矢两个。跳上房子，继续向前走，你会遇到“桔梗店老板”用吹矢杀死。前边还有两个蒙面忍者，用吹矢杀死一个，另外一个会马上向你冲过来，从房子上跳下忍杀。

穿过前边的门，进入下一个地图。首先你会遇到一个老板和一个平民。先跳上墙，然后从上边跳下忍杀老板，注意不要让平民看到。然后跳下河，顺着河走。见到桥后用手钩跳上去，在这里会遇到彩女。两个人一番对话后就打了起来。注意，彩女会使用远程武器，所以要跟她近身搏斗。你可以先丢一个光弹，彩女会无法移动，绕道背后一个连招就能打一半的血，等她反应过来马上开始防御。等她一个三连击打完后马上开始反击，一般就可以战胜她了。打败彩女后发生剧情。彩女为了保护凛，被双叶的飞镖打中，然后被双叶带走。凛明白了事情后马上去追。

在第一个房子的下边会有个符文，可以增加攻击力。拿到后跳上房子，一直向前走，当遇到一个有黄色窗户的房子停下，跳下房子，可以捡到5个手里剑。然后在登上房子，从窗户进去。进入下一地图。

从窗子里出来你会看到两个忍者，一男一女，两个人会不时的在一起谈话，从上方跳下来用乱舞击杀。然后向前走就会遇到本关的BOSS。

本关的BOOS是一个胖子，他右手拿剑，所以从左侧对他进行攻击比较方便。防御几下，然后跳到其本后发动连招，如果他被你打倒了的话不要忘了冲上去补刀。反复几次就可以杀死他。但是注意，如果BOSS防住了你的进攻的话一定要跳开，不要一直攻击，否则他会将你的攻击弹开，然后给你一套连招。

杀死BOSS背靠写着“黑”字的门，门会翻转过来，然后一直向前跑，从红色的楼梯下来就会看到彩女。将其救下后本关完成。

第7章 归らね译は姐妹铃

使用角色 彩女

彩女被救起后发现“姐妹铃”不见了，于是她托付凛代替自己把情报送出去，自己去夺回“姐妹铃”。

从牢房出来，解决掉楼梯旁的忍者，然后一直往前走，走到暗门旁，你会发现在楼下有两个敌人，用吹矢杀死或者用麻痹炸弹也可以。不要下楼，在楼梯的拐角处还有一男一女两个忍者，冲上去用乱舞杀死。在往前走，拐角处有一个和尚，还有一个女忍者。用吹铃把女忍者吸引过来杀死。然后把尸体抬到拐角附近，和尚会发现尸体，这个时候把他杀死。来到下一个台阶，不要下去，用手钩飞到平台上，等敌人接近时从上方跳下将其忍杀。在往前走时一个石洞，从洞中钻过去，要小心，不要掉到水里，过了洞后用手钩飞到对面的高台上。这里有两个敌人，两人面向一个方向，等他们背对你的时候从后边将两个人一起杀死。在前面还有一道暗门，注意门后有一个守卫，不要直接把门打开。把暗门开一个缝隙，准备好吹矢，当敌人巡逻到缝隙时用吹矢将其杀死。通过暗门一直向前走，你会遇到一个很大的房子，进入后遇到本关BOSS。



BOOS是一个使用三刀的武士。攻击速度很快，而且几乎可以防御到你所有的攻击。打他的时候最好先给他丢一个麻痹炸弹，减慢他的反应，然后马上防御，等他打了你三下后向后跳，他会冲上来，这个时候在从正面攻击他。记住一定要多使用摇杆进行连击，打倒后马上补刀，否则BOSS马上就会站起来。反复三次基本上就可以把BOSS杀掉。

第8章 间越え、驮货无し

使用角色 凛

本关比较简单，开始后面前是一面墙，用手钩爬上去，注意爬墙的时候要把手钩对准墙的柱子，这样就可以爬到最高点，在这里你会看到两个武士。不要管他，用L键观望下你会发现在正前方有一个望塔，你必须先干掉这里的守卫，否则他会发现你。从墙的柱子到 望塔有很长一段距离，你需要使用连跳，否则落下来会被两个武士夹击。 望塔上的也会下来攻击你。方法很简单，从柱子上跳下，等到最高点在按一下跳就能飞到 望塔上了，落下时进行忍杀，就可以了。杀死他后你也不必管 望塔下的两个人，用手钩直接飞到墙上去，然后对准对面石壁的最高点，利用手钩飞上去。跳上石壁后，下边有一个敌人，等他转身跳下击杀。然后顺着台阶往上跑。在木桥上还有一个敌人，你可以杀也可以沿着木桥跑到对岸，进入下一个区域。

进下一个区域后发生剧情，凛会遇到彩女的上司，把信交给他，本关结束。

第9章 间越え、道中、敌多し

使用角色 彩女

这关要比前几关难得多。一上来你就会被三个敌人发现。不要上去硬拼，很容易挂掉。我在这里就挂了两回。被敌人发现后带往来时的树林跑，跑着跑着有两个敌人就不会跟着你了，只有一个和尚会跟来。把他带到树林里，然后正面攻击就可以了。注意，当你打了他一半血后，他会使用烟雾弹，暂时躲起来。不要管他，等烟雾散去他就会出现了，接着杀了他就可以了。杀死和尚后走出树林，用手里剑打一个敌人，他就会跟过来，一样的方法，带到树林这边，杀死。不过剩下的武士和女忍者要好杀的多。杀死三个敌人后往竹林方向跑，跳下平台，用手钩勾住对面的平台，飞过去，但是不要上去，上边还有一个守卫。慢慢向左移动下，用L键观看下，等他转过身马上跳到高台上将其忍杀。杀死后马上蹲下，因为对面高台上还有一个看守木桶的和尚。彩女可以直接跳过去，但是会被发现，建议用吹矢杀死他。跳过高台，打碎木桶可以获得神命丹。从高台上向左走，用手钩跳上墙，下边有一个女忍者还有一条狗。当女忍者背对你时马上跳下去将其忍杀，然后滚一下，迅速把狗杀掉。否则它会咬住你不放，很难缠。杀死狗后一直往前跑，遇到一个很高的高台，上边有房子，用手钩爬上去，遇到来接你的凛，发生剧情，本关结束。



获得火龙之书。

第10章 悲炎有情针

使用角色 凛

在开始选择刃具时尽量带上神命丹、麻痹弹和火龙之书。

出场后穿过小溪，躲到草丛中。贴着石壁走，在拐角处蹲下，这个时候会有一个头戴黄色头盔的武士走过，等他背对你时将其杀死。杀死他后沿着路一直向前走，在拐角处还有一个一样的武士，用吹铃把他吸引过来，蹲伏发起攻击将其忍杀。接着向前走，前边有一个高台，用手钩爬上去后先不要上去，用L键观察，这里还有一个守卫。等他转过身后马上跳上高台，躲到草丛里，等他走过来时将其击杀。杀死后沿着路向前走，到斜坡后用手钩飞到前边的石壁上，你会发现地下有一个拿长枪的敌人，尽量将其忍杀，如果担心技术不行的话就用吹矢，这个敌人相当难对付，他的长枪距离很远，另外如果你跳起攻击他的话他会用长枪将你打下来。杀死他后跳上索桥。一直爬过索桥。在桥头有一个守卫，在桥的上坡处还有一个守卫。带上坡处守卫转身后直接冲上去先杀他，桥头的守卫不会发现，反之则会被发现。杀死上坡处的守卫后你可以选择直接向前，也可以回头把桥头的守卫也杀死。

路过斜坡，来到一个小木桥上，桥的对面在灯笼下有一个守卫，蹲着前进，到了射程后用吹矢将其击杀。然后往左转，看到黄色灯笼后用手钩登上你面前的墙，在墙边就有一个敌人，注意不要让他发现。上墙后将其杀死，然后一直向前跑，见到门后

进去，遇到BOSS。

本关BOSS有两个。一男一女，男的是单叶，女的就是之前的双叶。男的主要是拳脚功夫，基本不拔刀，女的使用远程攻击。我第一次的杀法是先冲上去把双叶杀死，毕竟远程比较脆弱。但是双叶死后单叶会变狂暴，手上会变成红色，打出的拳都带火，攻击相当高，一不小心就被连死了。复活后我换了打法，先使用麻痹弹将双叶麻痹，尽量不让她攻击你。然后对单叶使用火龙之书，这招伤害很高。然后迅速后退，跑到双叶那里把她打倒，然后再回来对付单叶。反复几次正好单叶死时双叶还有一点血，将其击杀就可以了。BOSS死后触发剧情。



获得爆炸鼠。

第11章 凶刃·双刃·大芝居

使用角色 彩女

登场后迅速向前跑，跑到山坡上躲起来，下边有一个巡逻的武士，等他过来后从背后将其忍杀。杀死他后穿过地洞向前走，从墙的缝隙中穿过，用手钩登上对面的房顶。在房子下边还有一个巡逻的武士，可以击杀也可以直接跳下房子穿过红色的门，进入下一个地图。

进入新地图后迅速跑到房子前，贴着墙走，在房子右边的拐角处有一个巡逻的武士等他靠近时将其击杀。然后向房子的左侧跑，用手钩登上对面最高的房子，到了房顶后一定要蹲着前进。因为房子下边的女忍者会时不时的向上看，会发现你。并且她还会远程攻击。用吹矢杀死她后从有红色灯笼的门进入屋子。沿着走廊一直向前走，看见黑色的鹰的旗子后停下，靠着墙，用L键观察，有一个女忍者，等她走到拐角处将其击杀。转过来，迅速滚到楼梯旁，在屏风前还有一个女忍者，等她背对你时将其击杀。跳上屏风，进入下一地图，遇见BOSS。

这个BOSS是用绑在一起的双刀，攻击力很高，攻击范围也很广，但是攻击速度缓慢。如果你可以连招把他打倒的话，等他刚起来在进行连招又可以将其打倒。反复四次就可以把他杀掉。如果你掌握不好连招的时机的话也可以使用八方手里剑，攻击范围广，伤害高。另外，使用地刺也是不错的办法。

第12章 天诛红

使用角色 凛

建议带上神命丹、变身术、八方手里剑、烟雾弹。

开始你会遇到两名忍者，一男一女，他们两个一般不会走到一起，所以没有办法用乱舞一起杀掉，另外，两个人离的又不是很远，所以也没有办法一个个杀掉。我直接用了变身术，从他们身边走过，记住不要离的太近，否则会被认出来。离开他们后前面是一座木桥，不要正面从桥上走过。先爬到桥右侧的墙上，然后跳到斜坡上，这里没有敌人，一路向前跑，遇到木栅栏后，用手钩选择最高的那个圆柱子，飞上去，你会发现下边有一个忍者，不要管他，先跳到房子上。然后从房子上用L键观看他，等他背对你是跳下去将其杀死，也可以直接用吹矢，附近只有他一个人。杀死后从他把守的门通过，进入下一个区域。

进入后向右侧的房子跑，在房子左侧的拐角处有一名女忍者，你可以用房子前的路障挡住自己，蹲着接近她，当气到80以上时将其忍杀。杀死后向右走，跳上墙，然后跳到 望塔下边，从这里的门进入下一个地图。

发生剧情，之前我们在第三章见过的那个女的没有死，而且她其实是个男的假扮的。这个BOSS只会远程攻击。他每才弹琴都会有毒针放出。要注意的是这系毒针不可以防御，只能快速移动来躲掉。BOSS每弹三次琴会停一下，这个时候是你攻击的最佳时间，冲上去近战连击，将其打倒，然后补刀，反复几次就可以杀死。如果你掌握不好的话也可以使用八方手里剑，躲开他的攻击后立马释放，效果跟近战差不多。杀死他后，发生剧情，重藏出现。

重藏的攻击和防御都很强，不亏为最终BOSS。这里无论对他释放吹矢、麻痹弹都会被他用伞给打回来。唯一有用的就是钉子。另外重藏的普通攻击速度也很快，范围也比较广，而且他普通攻击落空后还会马上退后防止你反击。如果你只是防御也没有用，重藏还会破防技。

另外要格外注意的是他还会移动投，猛的向前冲，不可防御，而且伤害极高，一般在三四十滴血。我觉得如果跟重藏硬拼的话基本上没有获胜的可能。这里讲一个.u#P'l,c;{0D/a.XEGChina,电视游戏,Console,XBOX360,PS3,Wii,PSP,NDS,最大的中文电视游戏社群取巧的办法。跑到有树桩的地方，重藏会跟过来。围着树桩跟他绕圈，他会从树桩上方飞过来，这个时候进行攻击就会把他打会去，立即上前补刀，然后马上在跑回来。反复四五次就可以把他杀死。

BOSS死后，进入剧情，本关结束。

全收集要素无保留完全大公开，全卷轴取得展现女忍者最大乐趣！

在杀完重藏后，进入“天诛幕内”，原来问号的地方会变成“红之刃”和“换衣室”。这个时候换衣室里有两套衣服，凛的叫“朱卷”，彩女的叫“黑铁”。如果想解开其他衣服必须完成“红之刃”的挑战或者收集到足够的卷轴。

“红之刃”前六关就是杀小兵，限时两分钟。顺利挑战过前六关后进入隐藏关卡“百鬼夜行”。

“百鬼夜行”就是把剧情模式中遇到的所有BOOS都打一遍。打法跟前边说的基本一样，但是由于困难度提高了，我跟大家说说应该注意的几点。

1、凛：在她出招时绕到侧面攻击就行了。

2、重藏的情妇：上去用投技把她打晕就解决了

3、熊：熊的攻击强度很高，注意熊不能打倒，绕背后使用连技就可以了。

4、彩女：开始有点难度了，彩女很敏捷。当彩女使出"前冲攻击"或"大跳攻击"的时候破绽最大，抓住时机绕侧面使连击。



↑敌人的位置要随时了解掌握，以便安全忍杀完成任务。地图继承家用机版。

5、胖子：他使用连击时突击距离很长，要小心闪到旁边去，另外，因为右手拿刀的缘故，所以绕他侧面时尽量从他左侧绕，会比较不容易碰上他的攻击轨迹。还有，小心他的反技。当他拔出一截刀挡在面前时就不要打他了。

6、三刀BOOS：从侧面攻击，打倒后补刀，但是不能像任务关卡中一直连击。

7、三人组：这三个人都不是BOSS，但是一起出现，比较麻烦。基本上不可能一个个杀掉。唯一的办法就是让三个人都面对着你，这样避免被三个人夹击，同时你的攻击又可以同时打到三个人。、

8、单叶和双叶：、同前边一样的打法，先杀单叶。不过这回双叶很有可能释放“箭雨”，没有办法，实在顶部住就吃一个神命丹吧。

9、双刀BOSS：他在这里最大的特点就是连续技多，上来就是一套连击，注意防御就可以了。

10、弹琴男：远距攻击型角色，一般来说，只要跟他打近战，完全没有问题。

11、重藏：虽然是最终BOSS，但是也是变化最小的，还是那么强，跟任务模式下一样的打法，把他带到树桩前，等着他跳过来把他打回去，然后上去补刀，反复四次就可以了。

12、双彩女：杀死重藏后屏幕会变白，这个时候双彩女出现。跟单个的彩女一样，敏捷很高，速度很快，而且智商也很高，经常会两个人夹击你。一旦被连击上基本上就无还手之力。我推荐两种打法：认准找一个打，不要管另外一个使用什么招数，以最快的速度杀死你面前的，然后向后跳到台阶上补血，再杀另外一个。另外一种打法就是带着两个彩女跑，等两个人都面对你时回头使用连击，打倒后不要去补刀，因为你只能补一个，另外一个会马上起来攻击你。反复几次就可以通过。

有些玩家可能在杀死重藏后不会遇到双彩女，这里有一个条件就是“击败重藏后剩余时间要在23分钟以上”。

↑掌机版画面损失不大，让人欣慰。可惜没有加入更多新内容。

杀死双彩女后就可以解锁剩下的衣服了，本作中除了可以解锁“牡丹”和“蓝鼠”两套衣服外还可以解锁PSP版追加的四套衣服。分别是凛的“木兰装”、“云狐装”，彩女的“疾风装”和“散华装”。

本作中还追加了20副人物原画，玩家可以在通常任务模式中通过收集获得。

其他分支剧情出现条件：

2-2、3-2：必须杀死第一关全部敌人。

6-2：第5关不被敌人发现。

7-2：在6-2进入救彩女的屋子里后，爬进一个洞下有一个宝箱，取得里边的书信。

10-2：第9章中你最初遇到的3个敌人中杀死和尚和女忍留下那个侍卫（脸上有白布的），就能进入10-2了。

12-2：在第11章最后时，杀掉那个BOSS进入12-2，不杀进入12-1。

按以上方法即可完美本作。

不思議のダンジョン 風来のシレン3 ポータブル

PS Portable PSP	本刊译名：不可思议的迷宫 风来的西林3 携带版		2010年1月28日	
	动作角色扮演	SEGA	5250日元	日版
	UMD	1人	容量未知	12岁以上

游戏是以2008年6月5日推出的Wii版《不可思议的迷宫风来的西林3 机关屋的睡美人》为基础、在增添新要素后所推出的PSP移植强化版。在PSP版《不可思议的迷宫风来的西林3：携带版》中，玩家将扮演在世界各地流浪的西林，在某天和以前的剑术师傅偶然相遇，师傅的手中持有一把不可思议的钥匙，被那把钥匙所吸引的西林，开始为了解开传说中装满机关的古宅而展开旅程。但同时关于那栋古宅的传说则据说是某个男人在1000年前所建造的恐怖陷阱……，新作将承袭Wii家用机版的一些设定，以传说中使用奇特形状的石头钥匙方能进入的"机关屋"为舞台，且具备熟悉的随机数产生迷宫，并加入过关后等级继承与角色变更等新系统。因为本作移植到PSP上后增加了新的要素，我们在这里主要为各位玩家们介绍本作剧情的主要流程、每个迷宫具体难度、BOSS打法、需要准备的物品等，以此来最大限度的避免发生盲目的在游戏里乱转的情况，让大家能更快乐体验本作的乐趣。



序章

一开始是在名叫"**オオツツキ**村"的地方。剧情完后走到最前面（下）的酒馆，跟门口的人说话得200金，然后进酒馆与蓝发人对话，并接受酒屋老板任务，选择"**助ける**"，可以得到"恢复草×2"。出酒馆再与门口的人对话可得"复活の草"。上去与刀屋前右边的女孩对话，可以进行价格讨还的事件。花费200金得到一个饭团，可以考虑不买。然后进去与刀屋里被子下的人对话，调查他上方的桌子得到"**ボロボロの秘传书**"（重要任务，必完成）。之后可以去宿屋存钱、存物、购买物品，物品是随机的。第一次存钱后可得到"复活の草"。准备完毕后从左侧出村。



迷宫1 サヌキノ森

迷宫层数 3、物品带入 可能
同伴同行 可能、人物等级 续接
发送救助 不可、金钱带入 可能
出现怪物 **マムル、ねずみ小分、ホウセンムシ、コガタナバチ**
可能出现物品：百鬼の剑、こん棒、毒消し草、脱出の卷书、野太刀、百鬼の盾、木甲の盾、恢复草、金钱、恢复の杖

这是游戏中第一个迷宫，敌人普遍弱小，玩家主要熟悉游戏的操作、战斗、换人等。迷宫里捡到的刀可以给蓝发人装备，盾可以给西林装备，而且还可以双持武器。出迷宫去荒**れ**寺，上台阶调查寺院左侧的无头地藏。然后进入寺院内大屋，将会中十狼太埋伏掉进陷阱。陷阱里将遇到第一个BOSS剑虎，难度不大，主角装备盾抗BOSS，基本轻松搞定。胜利后救出酒屋老板女儿。

救完人回酒屋剧情完后，在出酒屋时会从风来通信员那里得到『**どこでもダンジョン**』。在村子里准备完毕后从左侧出村，选择上方路线进入下一目的地"**からくり卡**"。下一关由于比较大，所以请玩家一定要准备足够的饭团进去（大概3个就够了，如果比较拖拉的话请多多益善），饭团没有可吃草药，但效果太短。

迷宫2 からくり卡

迷宫层数 7、物品带入 可能
同伴同行 可能、人物等级 续接
发送救助 2次、金钱带入 可能
出现怪物 **コガタナバチ、ねずみ子分、ボウヤ-、シュンライさま、マルジロウ**
可能出现物品 **恢复草、おにぎり、あかりの卷书、幻觉の札、恢复の杖、保存の壶3、石头、百鬼の盾、金钱、箭矢**

本关将出现远程怪，有点讨厌，可以利用捡到的石头与箭矢远程攻击，有种绿色穿山甲样的怪注意下，它攻击你可能使身上的物品随机掉落几样在地上，耽误大家时间。出迷宫后，山顶遇到十狼太一行人被怪物围攻。包围他们的头领叫大天狗。突然旁边树上出现位神秘少女，她跟大天狗说完话后，大天狗会退走，但主角的白鼬会被抢走，剧情完后往上走来到**からくり**茶屋。

进"**からくり茶屋**"与里面老婆婆对话，老婆婆是位身兼商店、银行、物品存放三样功能。补给好后开始下一迷宫"大**ムカデの巣穴**"

迷宫3 大ムカデの巣穴

迷宫层数 8、物品带入 可能
同伴同行 可能、人物等级 续接
发送救助 2次、金钱带入 可能
出现怪物 **マルジロウ、ガマラ、カラカラ提灯、妖怪にぎり见习い、铃なり童、こねこねビリ-**
可能出现物品 **目药草、毒の札、复活の草、混乱の札、天の｛みの卷书、メッキの卷书、地の｛みの卷书、睡眠草、识别の卷书、封印の太刀、金の剑、おにぎり、つるはし、幻觉の札、混乱草、こんごう草、毒草、あかりの卷书、金钱**
可能出现陷阱 地刺、毒箭、掉落物品、混乱

本关地图比上关还大，而且最讨厌的是地下时不时会有陷阱。从本关开始会随机出现行商，想要的东西拿起来就行了，不过前提是你的钱够，否则会出不了门。本关BOSS是上关大天狗后面那只蜈蚣。感觉那只蜈蚣挺好打的，一人引诱，一人主攻，没几回合蜈蚣就搞定。不过注意的是那只蜈蚣打人还是挺痛的，要随时注意好自己的血量。胜利后剧情主动救回白鼬并捡起地上的『**ホウライの玉**』。

出来后可先回"**からくり茶屋**"休整补给也可以直接进入下一关"**大ワシの堡**"。

迷宫4 大ワシの堡

迷宫层数 8、物品带入 可能
同伴同行 可能、人物等级 续接
发送救助 2次、金钱带入 可能
可能出现怪物 **コドモ战车、タトウバ-ド、ケロぼうず、鬼面武者、ぼうれい武者、すりガラス**
可能出现物品 **いかずちの卷书、おにぎり、铁の矢、やりすごしの壶、毒消し草、メッキの卷书、混乱の札、百鬼の剑、变化の杖、恢复の杖、睡眠草、封印の太刀、金钱**

本关会出现一种蓝色的鸟要特别小心，蓝鸟的攻击与血量都比较高，一不注意就容易被打死。

本关BOSS是远程攻击，两人同时逼近是最好的办法，可以相互之间用恢复杖加血。胜利后剧情中遭到埋伏，选择"**わかった**"让西林成为怪物，危机关头女主角飞鸟从天而降并带走了受伤的白鼬。

飞鸟带着白鼬回到了"**オオツツキ**村"养伤，在养伤中从老村长那得到能解除西林现在状态的重要物品。然后出发去寻找西林，现在就可以操控飞鸟了。出村到"**からくり茶屋**"去。一进去就会发现流氓首领十狼太站在那，上去与他说话。跟十狼太说完话后去调查旁边的看板，从看板知道了西林原来在"大**ナマズの巣**"第4层。在老婆婆那休整下，出发去寻找西林。

迷宫5 大ナマズの巣

迷宫层数 8、物品带入 可能
同伴同行 可能、人物等级 续接
发送救助 2次、金钱带入 可能
出现怪物 **ドロリン、チャツボガエル、オトト兵、ガイコツまどう、デブ-タ**
可能出现物品： **变化の杖、トドの盾、混乱草、石、金の剑、おにぎり、长卷、つるはし、睡眠草、毒の札、场所替えの杖、あかりの卷书、识别の卷书、幻觉の札、つるはし、倭刀、目药草、毒消し草、保存の壶、ばん族の盾、カゲぬいの杖、金钱**

本关刚开始只有飞鸟一人，有点难度，应快速前往4层把西林变回人形。要特别注意蓝色拿枪的鱼与青蛙形状的，这两种怪打在飞鸟身上会很痛。本关BOSS是条大鱼，难度也不太高，注意下血量就行，几回合搞定。

BOSS战后大天狗出现，并杀死了大鱼，然后它又丢出了上一迷宫大鸟的枪，知道大鸟被它杀了。剧情中等到"**ふたつの玉**"。准备休整完后就该去大天狗的巢穴"大天狗**の城**"。

迷宫6 大天狗の城

迷宫层数 8、道具带入 可能
同伴同行 可能、人物等级 续接
发送救助 2次、金钱带入 可能
出现怪物 **もどきダケ、ケンゴウ、ギラス、タイガ-**

ウッホ、オヤジ战车、ガマラ
可能出现物品 メッキの巻书、おにぎり、痛み分けの札、恢复草、场所替え の杖、青铜の太刀、ハラモチの盾、木の矢、毒消し草、あかりの巻书、紧缚の矛

在打本关前最好能把等级练到19级以上，否则会非常痛苦。比较要注意是种红色的龙样怪，伤害并不高，但技能非常讨厌，降你等级，比如20级会降到10级，相应血量也降低，非常危险。BOSS大天狗就更加烦人，会使用把玩家装备打掉的旋风技，让你来来回回捡起和穿上费时间。用远程攻击就非常方便，如果你运气实在好，在本关有种大炮怪，杀死有几率掉落炮弹，如果玩家能打到话，那恭喜你拿上使劲的轰BOSS，大概5发炮弹BOSS就挂了。胜利后得到“**ホウライの玉**”，这时十狼太却来了，原来蓝发人背叛到他们一伙人去了，并抢走了4颗宝玉，然后十狼太一伙人开启了机械城，此时神秘少女再次出现。准备妥当我们将赶往机械城所在地“**四つ目岩**”。来到机械城外顺桥走发生剧情并遇到两机械怪。它们并不难，一人一个很快搞定。小心它们死前会自爆，所以血量最好保持在40以上安全点。

战斗完后，西林唱了一首曲子开启了大门。进去神秘少女又出现，然后西林发现被带回了千年前。出去到“**ヲチミズ卡**”。

迷宫7 ヲチミズ卡

迷宫层数 5、**道具带入** 可能
同伴同行 不可、**人物等级** 初始1级
发送救助 不可、**金钱带入** 可能
出现怪物 豆山贼、あなぐらマムル、コガタナバチ、ねずみ子分
可能出现物品 目药草、石、おにぎり、恢复草、毒の札、妖刀かまいたち、カタナ、铁甲の盾、睡眠草、识别の巻书、金钱

本关又变回一级，而且连装备都没一样。不怕，这的怪不强，在迷宫中还能捡到好的装备。

出来后来到千年前的“**オオツツキ村**”。进村后先去村长家里，说完话后出来去酒屋跟里面人说话后，就可以出村去“**サヌキノ竹林**”。如果在前面拿到了“**ボロボロの秘传书**”现在可以去刀屋那拿另一本秘传书“**唐の妙药と秘传书**”，也是开启锻造屋的必须品。

迷宫8 サヌキノ竹林

迷宫层数 6、**道具带入** 可能
同伴同行 不可、**人物等级** 初始1级
发送救助 不可、**金钱带入** 可能
出现怪物 マムル、豆山贼、チンタラ、コガタナバチ、ボウヤ–
可能出现物品 カタナ、长卷、おにぎり、石、脱出の卷书、恢复草、幻觉の札、いかずちの巻书、兽王の盾、目药草、双破の大刀、金钱

本关同样简单，等级虽然还是1级，但物品总算可以带入了有了好装备还怕什么。

出来后继续左走来到叫“月读神社”的地方。进去后觉得眼熟吧，没错了，这是千年前的“**荒れ寺**”。进神社发生剧情，在这里竟然看见了公主。突然一阵天旋地转的感觉，然后回到了千年后。与飞鸟说完话后走进机械城。进去后的西林没发现神秘少女在塔顶看着他们。

迷宫9 外郭

迷宫层数 10、**道具带入** 可能
同伴同行 可能、**人物等级** 续接
发送救助 2次、**金钱带入** 可能
出现怪物 からくり女中、ジャンポコン、ガイコツまどう、ロックガン、ボンボン、ケンゴウ、だましカタナ、ゲイズ
可能出现物品 カタナ、おにぎり、成佛の镰、いやし草、变化の杖、やりすごしの壶、混乱の札、脱出の巻书、铁甲の盾、眠りよけの腕轮、ばん族 の盾、吹き飞ばしの杖、长卷、毒草、钝足の札、ワナ消しの杖、金钱



本关要多小心机器人怪攻击很高，而且经常还有致命一击。蛋形怪会自爆，要特别注意不能被怪围。本关BOSS5个战鬼，两人一定要一起行动。白色战鬼会加血，要首先杀掉，弓箭可以最后杀，攻击不是很高，还经常落空。胜利后进入内郭。

进入内郭后发生剧情，遇到一女忍者，不过怎么选择都逃不过去，只好被关进飞船牢中。等那些忍者走后，飞鸟会把牢门打开。

迷宫10 “光阵丸参号”

迷宫层数 3、**道具带入** 可能
同伴同行 可能、**人物等级** 续接
发送救助 不可、**金钱带入** 可能
出现怪物 死の使い、アンペリウム、リップルバード、だましカタナ
可能出现物品 “手当の卷书、睡眠の札、高飞び草、おにぎり、目药草、识别の巻书、メッキの巻书、铁の矢、金钱

本关基本上没什么难度，唯一点就是这的怪回避都很高。

迷宫11 内郭

迷宫层数 11、**道具带入** 可能
同伴同行 可能、**人物等级** 续接
发送救助 2次、**金钱带入** 可能
出现怪物 死の使い、アンペリウム、卷封印箱、だましカタナ、ゲイズ、クギワラド–ル、カラクロイド
可能出现物品 毒消しの腕轮、眠りよけの腕轮、おにぎり、いやしの草、おはらいの巻书、吹き飞ばしの杖、幻觉の札、铁の矢、睡眠の札、混乱の 札、目药草、毒の札、クイの盾、メッキの巻书、铁甲の盾、つるはし、毒草、变化の杖、恢复の杖、地の{みの巻书、こんごう草、金钱

本关是开始以来最难的一关，在装备上一定都要携带防御能力高的盾牌，全体雷系攻击卷轴也要多带点。本关的怪跟上关基本一样，需要注意的是背后有把钥匙的怪攻击很强，红色盒子怪会让你不能用卷书。本关BOSS战跟以往不一样。不是消灭敌人，而是要踩地上的三个机关。三个机关上都站有人了就算胜利了。可以使用群雷卷书让小怪昏迷在机关上，然后让西林和飞鸟去踩剩下的两个机关。

踩完三个机关后欣赏剧情。机械城的传送装置启动，总人被送到地下密道。这时，神秘少女走了过来，而后面跟随她过来的怪物竟然称呼西林“大王万岁“。西林正不知所措时，再次回到了千年前。



回到千年前已是晚上，西林为了搞清事实来到“**オオツツキ村**”。来到村长下面民居前，意外听到有两人在屋里说话。从话里我们知道一些情况，于是前往“月读神社”去了解更详细的经过。来到神社门口却被门卫拦住。正在辩解时，神社里的公主把西林叫了进去。公主告诉了西林发生的事情，原来神秘少女竟然是千年前公主的转世。她为了不让敌人对西林造成伤害，用一个罐子把十狼太与蓝发人装了进去，然后神秘少女又让西林去“**ホウライ茶屋**”休息。于是西林与飞鸟来到“**ホウライ茶屋**”，与那里主人对话，西林决定回去救出十狼太与蓝发人。休整好后出发去“**イワクラ**”并进入罐子内。

迷宫12 壶中梦幻

迷宫层数 4、**道具带入** 可能
同伴同行 可能、**人物等级** 续接
发送救助 不可、**金钱带入** 可能
出现怪物 ガマグッチ、すべすべボニ–、デブ–チョ、マルジロウ兄
可能出现道具 壶の欠片、混乱の札、デブ–タの石

本关难度不是很高，但开始只有西林一人，这里要找到3个“**壶の欠片**”，前3楼每层一个，要找齐了才能去第四层。上二楼会遇到飞鸟，而后两人一起行动。来到四楼后，刚才捡到的三个碎片从西林身上飞出变成了罐子怪物。本关BOSS不仅攻击力高，会全体攻击，而且它还会吐小怪出来帮忙，所以要速度解决点。

胜利以后，听见“砰”一声，十狼太与蓝发人被救了出来，而罐子却碎了。在另一边，神秘少女派出了手下两名大将去拦截众人。这时可以回去地面上给刀屋生病的人送去治疗药。

马上准备去“**火の森**”，不过在去这关前级数不能太低，最好是30以上去合适点。

迷宫13 火の森

迷宫层数 9、**道具带入** 可能
同伴同行 可能、**人物等级** 续接
发送救助 2次、**金钱带入** 可能
出现怪物 ねずみ亲分、狐火ダルマ、まぜまぜビリ–、ガマグッチ、リュイ–グ、カタナバチ、洞窟マムル
可能出现物品 盗みよけの腕轮、おにぎり、一ツ目杀し、毒草、バトルカウンタ–、白钢の剑、幻觉の札、铁の矢、三日月刀、デブ–タの石、吹き飞ばしの杖、毒の札、ハラモチの盾、消え去り草、メッキの巻书、铁甲の盾、保存の壶、 合成の壶、背中の壶、吸收の杖、睡眠の札、目药草、混乱草、トドの盾、ドレインバスタ–、龙の巻书、结界の巻书、钝足の札、换金の壶、金钱



从这关开始难度都有了提升，任何怪威胁都比较大。蓝色的鬼火会往身上跳，只有靠另一人帮忙打出来，而且还要掉血，万恶的鬼火啊！红色兔子任何上是1点，但它就8点血，而且兔子的经验有200点。最难的还是龙形怪，不仅近战伤害高，而且还有远程攻击，只有在一个房间直线上都是其攻击范围，相遇时不要站成一排。本关第五层开始会有龙脉出现，所以玩家可以去强化装备。本关BOSS的全体攻击没法躲，只能硬挨。而且它后面随时还要来个混乱、打退什么的，可以说难度是相当的大。如果有防止混乱的手镯那这BOSS就很好过了。两人一开始一人一侧面靠近BOSS，随时计算自己的血量，多准备点恢复用的，慢慢磨死BOSS。

战斗完后回去休整下，向下一迷宫“**水の山**”出发。

迷宫14 水の山

迷宫层数 12、**道具带入** 可能
同伴同行 可能、**人物等级** 续接
发送救助 2次、**金钱带入** 可能

出现怪物 クロユリムシ、オトト军曹、ケロケロ坊主、ぬきガラス、イナヅマさま、ガンコ战车、ゴウジョウ战车
可能出现物品 白钢の剑、铁の矢、混乱の札、钝足のナギナタ、解路の太刀、眠りよけの腕轮、与药の卷书、混乱草、结界の卷书、デブ-タの石、长卷/吸收の杖、恢复の杖、メッキの卷书、毒草、钝足の札、仓库の壶、手封じの壶、三日月刀、白钢の盾、ワナ消しの杖、金钱



本关又是一困难关，特别是如果装备没有金属性的话，随时会被降强度，多来几次装备就算废了。战车本关威胁最大的怪，遇战车两人一定要分开击破，否则在其高攻击以及大范围下，更本是扛不住的。本关BOSS虽说本身攻击不怎么强，但它旁边的4个小怪一定要先杀死，不然它们会吸血死你。最好带两个群雷卷书，开始一人一个先搞定小的，在围杀BOSS。

而且BOSS也会将装备强度，所以要速战。

胜利后前往下一关"死者の谷"。刚进迷宫是在发生剧情，西林两人正在桥上走着。突然对面十狼太一伙人出现并砍断绳索，两人摔进山谷里。

迷宫15 死者の谷

迷宫层数 12、道具带入 可能
同伴同行 可能、人物等级 续接
发送救助 2次、金钱带入 可能
出现怪物 地域の死者、ケタケタ提灯、ガマグッチ、ギョロス、ガイコツまじん、ぶつかり斗犬斗协、将军、将军ゾンビ
可能出现物品 ゾワゾワの札、毒草、デブ-タの石、结界の卷书、与药の卷书、眠りよけの腕轮、メッキの卷书、くさったおにぎり、长卷、おはらい の卷书、保存の壶、ワナ消しの杖、转ばぬ先の杖、バトルカウンタ-、钝足のナギナ タ、忍びの腕轮、手封じの壶、换金の壶、三日月刀、铁扇、金钱



本关怪都不怎么好对付。千万不能被群围住。值得注意的怪事拿镰刀的，它会两次攻击，一定要集中两人力量先手杀死。这里随机会出来种跑得很快的僵尸，对其伤害永远只有1点，而它可以和里面的任何怪物合体，虽然合体后怪的伤害高了，但相对于其经验变的非常可观，基本都是2000左右。本关BOSS有一点棘手，主体虽然是近身攻击，但旁边有几个小触手是远程的，而且BOSS还可以召唤小触手出来。战斗前要准备好防混乱的手镯，不然就等着挂吧。

胜利发觉BOSS在不断的再生。飞鸟过去在地下挖了个洞，这下发现原来这下面跟机械城都别有洞天。两人下去准备去下一关。

迷宫16 龙が池

迷宫层数 7、道具带入 可能
同伴同行 可能、人物等级 续接
发送救助 2次、金钱带入 可能
出现怪物 ヘドロン、ものまねダケ、ガマグッチ、妖怪にぎり亲方、大岩、イアイ
可能出现物品 こんごう草、いやし草、睡眠の札、混乱草、困つた时の卷书、消え去り草、手当の卷书、成佛の镰、变化の杖、おにぎり、ドレインバスタ-、牙の剑、デブ-タの石、地の惠みの卷书、幻觉の札、トンネルの杖、金钱

本关的怪相对于上关难度要下降点，但不能大意。值得注意是一种像石头样的怪。不会主动攻击，一下就搞定，但是它会秒杀攻击它的人，所以能不招惹还是不要去招惹为好。蓝色河童样的怪会把人变成饭团，数回合内攻击防御都低的很，要快点搞定。本关BOSS是开始的同伴蓝发人。其攻击是双段击，更可怕的是他群体旋风技，固定伤害在70，以我们现在的血量只能挨上两下就被搞定了。所以最好带点箭支或石头远程攻击要安全点。

胜利后观看剧情，蓝发人在回忆往事，西林想杀死他被飞鸟阻止。剧情完后就准备去本游戏楼层最多一关"からくり桨"。

迷宫17 からくり桨

迷宫层数 25、道具带入 可能
同伴同行 可能、人物等级 续接
发送救助 2次、金钱带入 可能
出现怪物：オトト军曹、ジャンポロン、妖怪にぎり亲方、もののけ刀、カラクリ侍女、イアイ、将军、タイガ-ウホホ、杖封印箱、铃なり坊主、オウリウム、マルジロウ兄、ものまねダケ、スチ-ムロイド、ぶつかり斗犬关协、ねずみ亲分、ギョロス
可能出现物品：铁の矢、结界の卷书、トンネルの杖、メッキの卷书、盗みよけの腕轮、场所替え の杖、ドレインバスタ-、あかりの卷书、手当の卷书、成佛の镰、おにぎり、デブ- タの石、识别の卷书、吸收の杖、白钢の盾、兽王の盾、仓库の壶、固め飞ばしの杖、保存の壶、眠りよけの腕轮、バトルカウンタ-、クイの盾、白钢の剑、合成の壶



本关可以说比以前难多了，基本上前面遇见的怪这都遇得到，而且是加强了的。所以只要多准备想背中壶、饭团这些会体力与血量的物品。本关以寻找楼梯口为目标，一定保留战力来应付BOSS。本关BOSS是十狼太。十狼太身边有4个木偶要注意点，木偶会让我方人物陷入黑暗。如果头上有蓝色字符出现，那每次攻击时是向相反方向攻击，按着这个规律，靠近十狼太很快解决他。战斗完后十狼太跳进了背后的深渊中，这时神秘少女派出的两名大将拦住众人。说话间西林又回到了千年前。

剧情玩后去"オオツツキ村"，进村后听见钟声大响，去村中间询问敲钟人得知"月读神社"发生大火。来到上次偷听对话的民居里与里面的人对话。这时，西林回忆起了公主，回忆完后选择第一项救公主，说完后西林直奔"月读神社"。来到"月读神社"后却发现根本来不及救公主，亲眼目睹公主葬身火海。天亮后从竹取老人获得物品"键"，西林回到了千年后。

回来后蓝发人加入队伍。回去休整下继续前往下一目的地"　日の境内"。

迷宫18 缘日の境内

迷宫层数 8、道具带入 可能
同伴同行 可能、人物等级 续接
发送救助 2次、金钱带入 可能
出现怪物 ねじねじビリ-、ジャンポロン、スカ-バ-ド、もののけ刀、もちもちポニ-、デブ-トン、お化け柳
可能出现物品 混乱草、ワナ消しの杖、吸い出しの卷书、毒の札、睡眠草、デブ-タの石、身代わりの札、手当の卷书、クイの盾、成　　の镰、どうたぬき、铁扇、空振りの札、困つた　r の卷书、奥义の卷书、影缝いの太刀

本关迷宫主要是让玩家熟悉三人操作，所以怪物相比之下不是很强。本关怪物能力不强但是经验比较高，玩家可以在这练级。本关BOSS合体后攻击较强，全力攻击使之分开，然后集中围攻一个。只要打死一个，就代表胜利不远了。



战斗完回去休整，准备进入下一目的地"拜殿部"。

迷宫19 拜殿部

迷宫层数 5、道具带入 可能
同伴同行 可能、人物等级 续接
发送救助 2次、金钱带入 可能
出现怪物 リュイ-グ、スカ-バ-ド、ブロンズガン、もののけ刀
可能出现物品　毒消し草、目药草、おにぎり、毒草、メッキの卷书、痛み分 けの札、吸い出しの卷书、天の　{みの卷书

本关怪物也不怎么强，小心就能过去。本关BOSS是那神秘少女，她没什么好的攻击手段，伤害就会吐吐蛛丝，伤害一般，很容易过得的一个BOSS。

杀死BOSS发现竟然是一人偶，从背后传来说话声，回头一看竟然是老村长。大家正在谈话中，老村长突然转身变成了竹取老人，原来是千年前的西林与竹取老人的约定。

迷宫20 からくり屋本丸

迷宫层数 10、道具带入 可能
同伴同行 可能、人物等级 续接
发送救助 2次、金钱带入 可能
出现怪物 スカ-バ-ド、オトト大将、スチ-ムロイド、ス-パ-ゲイズ、ブロンズガン、铃なり坊主、鬼火ダルマ、マルジロウ父、ぶつかり斗犬大关、スカイドラゴン、ゴスンド-ル
可能出现物品：巨大なおにぎり、おはらいの壶、サビよけの腕轮、固め飞ばしの杖、经验换金の盾、大きいおにぎり、困つた　r の卷书、奥义の卷书

本关怪都是一些老面孔进化而来的，只是怪物变得强力了。用以前的经验对付不成问题。本关BOSS是机关，一次只能打其一点血，大概10下左右就挂了。机关随时会移动位置，而且只有正面才能打着机关，所以不要都站一边，分开站。

迷宫21 钱

迷宫层数 7、道具带入 可能
同伴同行 可能、人物等级 续接
发送救助 2次、金钱带入 可能
出现怪物 ゴスンド-ル、ボウボウ提灯、ジャンポリン、カラクリ舞妓、はぎガラス、スミツボガエル、シハン、たまらんガッパ、ガマゴン、ダイトウバチ
可能出现物品 メッキの卷书、白钢の盾、铁の矢、手当の卷书、いかずちの卷书、奥义の卷书、影缝いの太刀



本关怪物最头疼的是龙形怪，火球攻击那个距离叫一个远，经常是能走到怪面前，血都不多，遇见龙形怪首先消灭或者上楼。本关BOSS是魔化的十狼太。杀他最好是能带上3个群雷卷书，三人出来一人一个群雷卷书先把旁边小的灭了，然后速度解决BOSS。

迷宫22 空中舞台

迷宫层数 12、道具带入 可能
同伴同行 可能、人物等级 续接
发送救助 2次、金钱带入 可能

出现怪物 ダイトウバチ、ボルリウム、ギロゴス、ガマゴン、死灵の剑、死神、ジャノメぼうず、クサノオウムシ
可能出现物品 メッキの卷书、钝足のナギナタ、铁の矢、毒消しの腕轮、いやし草、トンネルの杖、ドの盾、デブ-タ石、固め飞ばしの杖、どうたぬき



本关怪物都是飞在空中，就是就是回避高了点，基本都没什么威胁。本关BOSS是竹取老人召唤出的4个甲兵，血量都不多，只要注意自己血量就行了。最后谈话竟然说出了徐福，竹取竟然是徐福。

迷宫23 天守阁

迷宫层数 6、道具带入 可能
同伴同行 可能、人物等级 续接
发送救助 2次、金钱带入 可能
出现怪物 タイガーウホーン、ねずみ黑幕、ゴウジョウ战车、ガマゴン
可能出现物品 ハラモチの盾、デブ-タの石、玄岩の太刀、恢复の杖、解路の太刀、识别の卷书、いかずちの卷书、痛み分けの札、手封じの壶

本关又见炮车，炮车的攻击与范围没得说的，小心为上。本关BOSS单体攻击会连击，注意血量够不够挨上两下的，最好小于100就恢复，BOSS的皮不怎么厚实，靠物品撑过去。

胜利后徐福告诉了西林一行人要去黄泉之路之后，徐福就烟消云散。

迷宫24 かぐや御陵

迷宫层数 5、道具带入 可能
同伴同行 可能、人物等级 续接
发送救助 2次、金钱带入 可能
出现怪物：そつくりダケ、ギタンマムル、つやつやボニ-、死灵の剑
可能出现物品：おにぎり、吹き飞ばしの杖、变化の壶、钝足のナギナタ、与药の卷书、合成の壶

本关需要注意是黄色兔子怪，它跟火之森的红兔子样每次只有固定伤害一点。但这的黄兔子血量要厚实点，经验却只有300点，看见可以选择避开或者围在三人中间。飞鸟为了阻止西林上去跟西林大打出手，所以本关的BOSS就是飞鸟了。在西林胜利后，战鬼们重新出现了，但守护公主的五只战鬼后来杀死他们邪恶的领导者，恢复了人形。西林等人来到楼顶，见到了等待千年的公主。这里玩家可以欣赏会剧情放送。

迷宫25 黄泉比良坡

迷宫层数 13、道具带入 可能
同伴同行 可能、人物等级 续接
发送救助 2次、金钱带入 可能
出现怪物 ビッグボンボン、大将军、デブ-ゴン、お化け柳3、オトト元帅、兽王の盾、マルジロウ祖父、大岩、のびのびビリ-
可能出现物品 いやし草、くさったおにぎり、场所替えの杖、铁の矢、メッキの卷书、デブ-タ の石、铁扇、消え去り草、与药の卷书、钝足の札、クイの盾



这怪的难度我没法说，因为在打BOSS前一直是无敌状态的，前面郁闷的玩家在这尽情的发泄吧！只要你饭团足够，可以利用无敌状态升升级。本关BOSS先是两个鬼将，就是跟它们玩玩，打上2，3回合两鬼将消失，飞鸟与蓝发人到来。而附在西林身上的徐福灵力竟然选择西林当宿主。而蓝发人自己却上前为西林挡住成为宿主并变成BOSS。此BOSS攻击有点单调，就是普通攻击外加群体雷电，伤害都不怎么高，但是皮厚。还是靠物品坚持过去。

胜利后蓝发人回归，并且听到有人叫他们去"黄泉御殿"。接下去就是去这唯一的黄泉茶屋休整，如果等级没上50的最好在来本关练练级。

迷宫26 黄泉御殿

迷宫层数 9、道具带入 可能
同伴同行 可能、人物等级 续接
发送救助 2次、金钱带入 可能



本关是最终关，放在仓库的东西有用的取出来，身上的钱全部都买成恢复草，背中の壶，手当の卷书，恢复の杖这些回血的。复活の草全部带在身上。本关最好是能在前面练到55级以上，不然会很痛苦的。路上的小怪基本是以前都有过的，用以前的经验来对付它们。BOSS战一定要带上防止混乱与睡眠的腕轮，否则就等着被虐吧。本关BOSS要杀2个。第一个是"黄泉津大神**イザナミ**"，它的攻击是范围加上异常再加间接，可以说是相当的变态了。最好用西林去当肉盾诱饵。第二BOSS是"**イザナミ**完全体"，前面那位就够强了，这位比前面的更加变态，它会一直混乱和催眠你，而且其范围攻击为三方向的火焰，简直不让人活。我们可怜的西林又要发挥他的肉盾诱饵战术，注意各人的血量，慢慢跟BOSS耗，一直拖死BOSS，当BOSS倒下的那一刻，我们的使命也在此终结。

□文/GMI游动社 迪迪刚

《降龙之剑》惊世封测，教你赚取第一桶金

经过漫长的等待，我们终于迎来了《降龙之剑》的第二轮封测，此次惊世封测一点也不为国，测试刚一开始，降龙谷便已经挤满了人。公会的兄弟姐妹们也都十分兴奋，开始了人物选择，在YY上讨论的不亦乐乎。当然，其中自然少不了"钱"这个敏感话题，今天就让笔者给大家介绍一下如何在游戏中赚取足够的生活费吧！

充足的元宝让你乐翻天

在《降龙之剑》里，大家都知道，游戏币分为四种，元宝、绑定元宝、银两、绑定银两四种类型，如果要是区别它们到底有什么不同，那就是元宝和银两可以交易，绑定的元宝和银两则不能交易，但是它们都可以购买NPC或商城的物品。

如何获得充足的元宝，其实很简单，游戏中的皇城有位叫元宝使者的NPC，目前从30级（包括20级）开始，每十级可以领一次，一直到新手阶段过去。需要大家注意的一点是，必须是"整级"才能领取哦！也就是说比如20.30.40….



大家在游戏中打怪是不是经常打到宝盒呢？这种宝盒称为五行宝盒，目前爆出的分为：檀木宝盒(低级宝盒)黄金宝盒(高级宝盒)。野外的怪物(除皇城野外长期围攻皇城的怪物)都能爆五行宝盒。拾取五行宝盒到包裹后，鼠标右键使用，有几率开出：(绑定银两、绑定元宝、经验等奖励。

还有每天一次的幸运大转盘也能获取海量的元宝，只不过看你RP如何了，从20级后，每天都能在皇城NPC【江湖百晓生】处免费转一次转盘，这玩意儿就和老虎机一样，能随机转到各种东西：(绑定银两、声望、元宝、宝带……)，记住只能转一次！

花不完的银子拿到你手软

说到银两，那可少不了，升级心法、购买药水怎么都少不了银两。其实游戏中的银两获取的方式很多，只要了解银两如何赚取，那么绝对拿到你手软，花不完的大把银两。

首先给大家说的就是任务获取的银两，主线任务获取的银两数额相当不错，值得大家注意的是，不要小看每张地图的支线任务哦，它们才是真正的"来钱"任务。所以笔者建议大家不要着急做循环的任务刷经验，缺钱的时候最好做一做支线任务，大把银两等着大家呢！

20级之后，押镖任务一定要做，在皇城NPC镖师那里接任务，人物等级越高押镖的阶段也越高，虽然难度稍微大一点，但是只有付出更多才能得到更多的回报嘛。

幸运大轮盘、五行宝箱这些不仅仅出元宝，也出银两，当然这是看你运气如何了，还有一个比较稳定的收入，就是做师门任务。师门任务从20级开始领取，前20个有双倍奖励，无论经验还是金钱都是双倍的，所以笔者建议各位上线之初，就先把20个双倍的师门任务做完，既得经验，又得钱，何乐而不为呢！



最后要给大家说的就是家族跑商，这个可是银两来源的大头哦！值得大家注意的是，首先等级需要达到30级，然后加入一个家族，再到家族地图上，找账房先生申请成为家族商人，就可以领取到家族跑商的任务了。接受跑商任务后，得到银票，然后去皇城买跑商物品，去其它地图的跑商商人处贩卖。当你的银票卖到了银票的规定数额，就立马回到账房先生那里交任务，不但能获得大量的银两，还能获得大量的经验。值得大家注意的是，家族商人如果长时间的不跑商的话，就会被取消掉家族商人的资格哦！

好了，以上就是笔者为大家带来的赚钱攻略了，虽然游戏中还有一些获取元宝和银两的方式，但是只要按照这几种方法来做，那就有花不完的元宝和银两了。最后笔者在这里祝愿每一位《降龙之剑》的玩家能够在新的一年里，游戏、生活都有花不完的大把银子，快乐每一天！

□文/天情

欧美科幻题材RPG最高峰 再度遁入宇宙的黑暗中

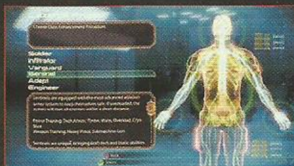
Prologue: Save Joker



开场的剧情中主角正在和同伴执行任务，突然飞船遭到了不明攻击，瞬间船舱内火焰四起，剧情后沿着道路走到底。然后右转上楼梯前进。来到驾驶舱后，这里会出现本系列作品特有的选择分支，不过无论选择哪个选项，这里不会对剧情发展有影响。选择完毕后，主角的飞船爆炸，朦朦中，有什么设备收集着主角的尸体碎片，随后画面中展示了对于人体的拼接等试验。

Prologue: Awakening

剧情后，进入新主角创建章节，可以采用系统缺省设定的主角的外貌，也可以自行设定脸部容貌，确定容貌和姓名后，下一环节是选择主角的职业，前面提到过的本作共有6种职业选择，对于喜欢擅长射击的朋友可以考虑选择士兵角色，而喜欢使用各种魔法的朋友可以选择Biotic类别的职业。跟着进入主角的个人背景的设定选择，共有3种，包括：地球人、殖民地人以及宇宙人，接着选定人物的性格，共有3种。大家随意选择。



设定完毕后正式开始游戏，走到提示点处，按A键拾取手枪，接着走到障碍物提示点处，随后根据提示按A躲避在障碍物后面，门口剧情发生爆炸，按B恢复正常移动形态。出门到达提示点，按X填充子弹，根据提示按B躲避在障碍物后面，然后推动LS+A键翻越障碍，随后前方出现敌人，LT瞄准，RT直接击毙他，沿着道路上楼按A键开门，进入后走到提示点利用障碍物躲避，消灭数名类似机器人的敌人，沿着道路走到底，开有面的门可获得"Grenade Laucher"，随后按住LB不松进入武器装备界面，通过LS操作更换武器，选择"Grenade Laucher"，按A键装备。



底层前方会出现数名机器人，全部消灭，右行通过升降台落下，道路被火焰挡住，推动LS然后按住A键不松，快速跑过火焰障碍。开启门进入，随后右转沿着路前进，上楼梯来到平台发生剧情。主角重生后遭遇到了第一位人类同胞名为Jacob，对于还处于混沌状态的主角，Jacob完全忘记了主角刚刚诞生，完全没有了以前的记忆，主角大概询问自己目前所处的场所和目前的状况，原来自己在战舰遭到攻击后，随着爆炸

System 必读系统小贴示

本作属于RPG+FPS射击类游戏，在欧美通常射击游戏的基础上，加入了角色的培养和等级观念。游戏初期玩家需要选择主角的职业，不同的职业使用的武器，学习的技能以及擅长的攻击方式和射程都是不同的。角色职业分为6种，3个大方向：战斗型，生物型，技术型，战斗型主要精于使用武器枪械，属于武器攻击型职业；生物型可以理解为通常的法师型角色，擅长许多的特殊能力，而技术型，则偏重于减弱敌人能力，控制操作机械等。6种职业中的3种分别为这3大方向的完全职业，而其他的3种则为鉴于这3个方向的互补型职业。

角色的培养：随着游戏的推进，玩家会获得"Squad Point"，每开始一个新的任务前，都会进入角色的能力加点界面，可提升的能力随着职业而不同，玩家可以手动加点，也可以完全自动进行。

操作系统

键位	效果
LS	控制主角移动
RS	控制视角
LT	进入瞄准状态
RT	射击
A键	触发机关、调查
B键	取消
LB	进入更换武器界面
RB	进入释放技能界面

武器装备方面：游戏中的武器大部分都通过战斗场景获得，商店内一般没有武器出售，但是可以在商店内购买到提升武器威力的附件道具。提升武器或者角色能力的道具，通常可以在商店内直接购买，或者通过舰内研究室进行开发获得。

游戏的战斗模式与通常的FPS游戏完全相同，可参战的同伴最多2人，战斗中除了可发动自己的技能外，也能够通过按键操作命令同伴发动技能攻击。



↑更加逼真的画面让游戏有了空前的代入感。



↑震撼的场景在游戏中时时出现，细节十分完美。

《质量效应》1代被评为当年欧美最佳RPG，2代在前作的基础上大幅度增加角色、场景、剧情、分支任务等等，使得本作无论是在画面上还是在可玩性上都有了大幅度进步。如果PC性能不错的话，也推荐玩家通过PC体验更强的画面效果。 □文/goingame



MASS EFFECT 2

XBOX 360 X360	本刊译名：质量效应2		2010.1.26	
	动作RPG	EA/BIOWARE	59.95美元	美版
	DVD	1人	1080P	17岁以上

的战舰已经死亡，而这里的科学家花了2年时间将自己复活，为什么自己会被复活？到底有什么目的？抱着这样的疑问，Shepard决定和Jecob一起脱出这里再说。

随后按RB可进入技能设定画面，下方为主角的2个技能，可设定在RB LB以及B按键上，左上方小头像为同伴的技能，可以在这个界面下安A发动同伴技能。全灭敌人后剧情，Jecob和名叫Wilson的人通话，对方听闻Shepard还活着，大为吃惊，Wilson告诉两人穿越服务通道前往网络控制室。



剧情后两人前往服务通道，开启眼前的门沿着路前进，途中向上楼梯左侧的小房间内会发现一个研究纪录，阅读后会获得关于主角回复的记录报告。楼梯右侧进入发现1名受伤的Wilson，爆炸中腿部受伤。但是不进行医疗处理，Wilson无法行动，接下来要获得Medi-Gen，就在房间内提示的角落处按A获得，随后RB进入装备界面，将药物设定在RB按键上，靠近Wilson RB救助后剧情。Jecob对于Wilson出现在这里感到怀疑，而Wilson则解释自己是为了修复安全系统，因为突然的爆炸而受伤。对于刚刚苏醒过来的主角Shepard来说这2个人都是陌生人，并不值得信任，随后Jacob提到了Miradan，研究所的科学家，也是生死未卜，剧情后出现敌人，系统提示RB，利用右上方新同伴Wilson的能力消灭敌人。随后剧情继续前进，途中上楼梯右转会发现第二个实验纪录，依然可以了解到一些关于主角治疗的纪录，同时右侧墙壁上有个安全机关，调查后会进入Hack界面，需要将线路板上相似图案的点两两连通，提前看好图案，快速限定相同图案节点。破解后获得一定数量的 credits 奖励，可以用在商店购买各种加强道具。另外，地面上还有被加密的数据，破解方法是按照左上方的文字形成的图案，选取和该图案一致的下方图案，连续3次后破解。

离开房间沿着路继续前进，开启门后发生剧情，迎面遇到了Miradam，对方二话不说开枪击毙了Wilson，随后她告诉主角和Jacob，Wilson是真正的叛徒。剧情后3个人离开了工作站，途中主角因为序幕的爆炸事件牵连死掉的同伴，而被进行了调查。到达目的地后，沿着道路前行，右转下楼梯走到底发生剧情，在这里Shepard向复活他的幕后操纵者IllusionMan询问了复活自己的原因，由于宇宙出现了不安定因素，大量的殖民地人类消失，而经过调查，是Collectors干的好事，但是它们的目的和动机完全不知道。复活主角的原因，就是需要主角去组建一只强大的小队，调查这个事件，并且粉碎Collectors的阴谋。剧情后系统提示按Start然后选择 Squade选项，进入主角技能培养界面。返回上层与Miradam对话后，调查侧面的门后本章结束。

Freedom's Progress

剧情后主角和2位同伴降落，剧情后突入建筑物设施内部。开门进入沿着道路走，随后左转下楼梯开启地图右侧的大门进入，随后远处对面会出现2名敌人，全灭后右侧出现机器兽，消灭后继续前进。随后的房间内最里面的角落发现安全机关，调查后从右侧门出去，干掉2名机器人，进入房间内发生剧情。剧情后继续前进，穿越露天楼梯在另一间房间内发现另一个安全机关，同样方法解锁获得奖励，右转开门来到外面，楼梯附近会遭遇机器人，这里需要小心房顶的敌人。

众人来到空旷广场，遭遇BOSS重甲机器人，利用场地内的道具货物箱作为掩体，发动主角的技能和同伴的爆炸技能快速消减BOSS的血量。胜利后调查场景中间的机器残骸获得武器增强设备—Heavy Weapon Ammo。随后走楼梯进入发生剧情。返回基地主角开始着手组建自己的小队，剧情中，Illusive Man向Shepard提供了适合此项艰巨任务的优秀小队人选，而Shepard的老朋友Joker也有幸成为了主角战舰的驾驶员，两位好友相互唏嘘事实的变迁，剧情后前往指定地点寻找第2名新同伴。本章节结束。



The Normandy SR2

主角和同伴一起来到新的母舰上，全部设施和人力已经安排妥当，看着大家繁忙的样子，Shepard信心大增。全舰共分4层，通过电梯前往不同层，电梯间可以查看各个层的主要设施和房间以及同伴。2层的作战大厅是我们接下来的目的地。根据提示选择房间中间的星系图，进入的星系图界面，可以选择母舰的目的地，根据任务接下来应该是前往Omega星球寻找新的科学家教授同伴。

Dossier: The Professor 位置：Omega星球



选择目标地点后，母舰瞬发，到达后，随后选择一起随行的同伴，同伴最多可以携带2名。我们的目的是寻找Dr. Mordin Solus，刚到达没走几步就会遇到1位自称Fargut的异星人，还没多说几句，突然出现的Moklan就将他赶走了，剧情中Moklan希望主角一行人能够去见见Omega星球的领袖，目标人物位于星球内部的Afterlife，按R键可以直接看到大地图，沿着道路前往“Afterlife Entrance”，来到地图提示的 Aria点处，位于2楼平台，从下面的楼梯可以上去。随后的剧情中，可以向其了解到Mordin Solus教授的信息，根据情报得知Mordin Solus目前位于 Quarantine Zone。地图最南面，有通往Quarantine Zone的升降机，另外途中会经过Harrot,s Emporium，这里会有道具出售，同时这里还可以发展分支任务：[Omega：Struggling Quarian]

走到升降机处剧情，告诉守卫打算去寻找Mordin Solus，对方初次虽然拒绝，但是主角们再次坚持，无奈之下还是让通行了，切入战斗场景，直行绕过障碍物，后面会发现道具，翻身右转继续前进，在障碍墙壁前干掉后面的2个敌人，右转进门绕过障碍，走到底开启右侧的门进入。

继续前进，右侧角落发现受伤的Omega星人，对方对于人类充满了敌意，当然也难怪他，剧情后继续前进，调查左侧的Bank Terminal，进入破解界面，看左上方的文字图案，在滚动中的块中选择图案相同的，破解后获得Credits。开启旁边的门进入，桌上可获得Power Cells，而该房间内右侧的门需要Bypass，进入后调查房间左侧的Computer Console，可以查看到纪录，里面描述了整个实验的过程。



原路返回到前面与Omega星人对话房间，从Omega星人尸体左侧的道路前进，道路右侧的门破解后沿着楼梯向下走，尽头会发现另一块纪录卡。继续前进上楼梯，在桌上会发现Med kit，旁边的电脑调查后获得Credits。返回楼下穿越空旷的场所，干掉2名敌人，进入走廊，走廊右侧的门，破解后进入，房间内发现Medkit。另外发现了生存的人类Refugee。对话中了解到，由于人类在这种传染中具备了天生的免疫而被怀疑成为了事件怂恿者，Mordin Solus在区域的另一边，随后会出现决定主角善恶走向的关键选择分支。关键选择分支：1）帮助他们离开这里　2）普通问题　3）躲在这里你们也活不长，选择蓝色和红色分别增加角色状态的2个颜色槽，蓝色代表善，红色代表恶。这里大家可以自由选择，剧情后主角继续前进，同时也帮助2位科学家清扫敌人，

返回门外，改走左侧，途中地上可获得 Modified Assault Rifle，随后遭遇正在内斗的2帮敌人，这里的敌人数量比较多，可以利用角落有方块提示的气罐，攻击气罐爆炸给敌人造成伤害，全部消灭后，沿着道路深入，沿着楼梯到达下层，终于来到了诊所，与柜台前Receptionist对话，得知Mordin Solus就在附近，随后在深处右侧房间内发现了Mordin Solus。

看到主角一行人的Mordin Solus还以为他们又是来找事的，主角告诉他此行目的是为了请求他帮助共同完成紧急任务，Mordin由于目前的混乱状况无法舍下自己的病人不管，不过当得知主角是为Cerberus工作，且为了调查Collectors绑架人类的事情后，Mordin Solus明白了主角和自己有着共同的敌人，终于答应愿意跟随主角。不过这里的事情还是要先解决的，需要阻止Plague，Shepard作为回报答应对付守卫Vorcha。同时，Mordin Solus也非常担心他的助手Daniels，Shepard答应他也会帮助他救人。



剧情后需要确认能够使用M-6 Cannon的同伴，主角及最初的2名同伴都可以，从诊所迎宾台房间内走另一端离开，上楼梯就会遇到敌人，全灭敌人后继续上楼梯左转前进，左右各有2扇门的走廊，左侧门进入发生剧情，敌我双方进入了交割状态，最后互相妥协，主角让助手Daniels一个人先走，自己和同伴继续前进。此处的僵持阶段会出现选择分支，依然是善恶度决定，如果选择红色，主角会射杀挟持Daniels的人。

离开房间走廊右侧门继续前进，消灭敌人敌下楼梯，远处对面出现火箭筒兵，即使寻找掩体作为掩护，更换射程够远的武器消灭他们。右转下楼梯来到大厅，大厅内出现新敌人火焰兵，近距离烧伤伤害度比较大，注意不要被他近身。继续前进消灭房间内的守卫，走到底调查大门，随后干掉身后出现的敌人。接着需要分别前往左右2侧，开启2侧的机关。全部开启后发生剧情，危险解除了，Mordin Solus也安心的加入了主角的小队，本章节结束。

Dossier: Archangel 位置：Omega星球



剧情后，返回舰桥通过星云图前往Omega，本次的目标是收服另一位人才Archangel。到达Omega，根据大地图定位前往Aria提示点，跟她打听Archangel的事情，得知Archangel 就在这里附近开。在Aria左侧的楼梯，与名为Grizz的守卫对话可以接受[Omega：The Patriarch]的分支任务。继续主线任务前往地图西面的Merc Recruiter，与门口的Merc Recruiter 对话，进入屋内剧情，从对方了解到Archangel 的行踪，正要离开时遇到了1个打算买枪的年轻人，Shepard告诉他枪械不是给小孩子

用的，希望他好好珍惜人生。

剧情后前往Transpot Depot，与那里等候的Blue Suns Driver对话，选择“Let's go”出发。到达目的地后沿着道路前进，在道路左侧进入的房间内可发现Jaroth，与其对话得知Archangel的行踪，返回房间外继续前进。注意房间内有不少道具可以获取。与道路旁的Freelancer对话，获取Archangel的所在，继续前进在道路的尽头与Cathka 对话发生剧情。剧情后开始突入战斗，前进干掉敌人，左转上楼梯到达2楼，开启门后发生剧情。随后一场畅快的歼敌战，敌人共有2批，第一批全部为普通士兵，第二批增加1个巨型机器人。胜利后从房间的侧面下楼梯到达底层，底层楼梯下面有能开启的门，进入后沿着道路前进。



调查正前方的门，随后处于门外保持10秒钟后将门彻底关闭，接着需要同样关闭左右2侧的闸门，左侧门进入后，一边消灭敌人一边翻越障碍前进，走到底调查墙壁的机关，维持10秒钟，闸门放下。右侧门同样关闭后发生剧情，敌方BOSS出现，首先消灭杂兵，随后和同伴一起全力对付BOSS，躲避在障碍物，使用各种技能连续对其攻击，不用太长时间就能将其击毙。胜利后众人正商量接下来的打算，突然大量敌军出现，前方和右侧都会有，全部消灭后，出现了武装直升飞机。飞机虽然火力很猛，但是使用火箭筒配合同伴的技能可轻松消灭，最后主角救出了同伴Garrus，本章节结束。



The Citadel: The Council 位置：Citadel星球

剧情中Garrus看起来基本康复。穿越到整个宇宙的西边区域的Serpent星系，前往Citadel星球。到达星球后，沿着道路前进发生剧情，接受了安全扫描后继续深入，与Avina对话后利用南面的Rapid Transit前往Presidium。到达后与多年未见的老朋友对话，对方对于主角复活后的种种事情引起了议会的不满而不安，尽管如此，作为多年的朋友，他依然愿意帮助主角力挡议会的压力。剧情后离开房间自动返回母舰。

Dossier: The Warlord



位于Eagle Nebula星系，登陆星球直接切入战斗场景，沿着路前进，右转后不远会遇到伤兵1个，向他询问有关Warlord的消息，在领教了主角的利害后，对方乖乖交待了事情。继续前进途中遭遇的敌人都位于高处，来到空旷场景，全灭高处地势的敌人后与Tank-Grown Krogan对话，对方帮助主角移开了障碍。

继续前进途中干掉散弹枪部队，进入建筑物内部，调查破解大门，沿着楼梯向上走。单线程路线不断冲杀，一段长途跋涉，来到一间加锁无法打开的门前，调查右侧的Warlord对话，剧情后穿越刚才加锁的门，下楼梯到底，右侧会有大量的敌人，优先消灭远程的火箭筒兵，全灭广场内敌人，原路返回刚才发生剧情房间，调查房间内机关，剧情后本章结束。

剧情后前往母舰内部的Deck4的 engineering wing，在这里会有分支出现，1）唤醒被带回来的Krogan，2）就这样一直将其闲置。现在多一个人就能够多一份力量，选择“Open……”后，强大狂暴的Krogan战士苏醒，对于人类自然不会友善，最后在主角的劝诱下，为了追求更为强大的对手，这位凶猛的Grunt战士也加入成为同伴了。

Dossier: The Convict

位于Hourglass星系，关押罪犯的宇宙船，登陆后前进与监狱守卫对话，随后跟随监狱长一起前进，对话中可以向其了解到Jack的消息，随后舰长Kuril会离开，主角一行人随便走走，沿着道路直行。



穿越几道门发生剧情，没想到Warden Kuril 暗地设计了陷阱埋伏主角等人，战斗随即展开。沿着路一路冲杀到底，干掉房间内的工作人员，调查机关释放了Jack。当主角正因为Jack的其貌不扬而怀疑她的能力的时候，Jack一瞬间灭掉了3名机甲机器人。剧情后从侧面楼梯下到广场，进入被炸开的洞，沿着路前进，眼前出现的空旷场地布满了敌人，这里敌人比较分散，注意不要冲得太猛，干掉全部的敌人走到底进入小门，走到底开启门发生剧情，遭遇监狱长Warden Kuril。

剧情后，首先干掉杂兵，从侧面楼梯上到2层，攻击方块提示符的能源供给光柱，注意要攻击光柱柱体中间的闪光位置，3个光柱全部关闭后，高处的BOSS就很好消灭了。胜利后剧情，Jack显然对于主角等人也充满了敌意，虽然Shepard一再表示自己不是敌人，Jack仍然要求以Cerberus数据可全权访问为交换条件，才考虑加入队伍帮助主角，Shepard毫不犹豫的答应了，数据对他来说毫无意义。就这样一行人返回战舰，本章节结束。

Horizon Colony 位置：Horizon

剧情后前往会见 illusive man，他位于2层的会议室Comm room，调查会议桌可剧情见到Illusive man。剧情后出发前往Horizon。此期间Horizon遭到了Collectors的袭击，全部的人类被绑架。主角小队赶到现场，已经是一片荒寂，剩下的只有敌人。这个区域的地形稍微有些复杂，沿着可行的道路前进，途中需要翻越台阶前进，楼梯附近可看到被怪虫叮咬而硬化的人类，继续走楼梯到里面的房间会发现需要解锁的文件1个，开启后获得Credits。



原路返回地面，楼梯建筑物左侧房间内，进入开启门后到达空旷场景发生剧情，Collector 指挥官使用远程控制士兵，注意他的攻击具备燃烧属性，全灭后向前走到底，在右面区域发现大门，门外左侧附近可获得一把只有主角能够使用的枪械：Collector Beam，解锁开门进入剧情。房间内遇到了基地的幸存者，跟其对话了解到了袭击这个星球人类的Collectors的情况，看到大量飞虫的攻击，第一时间关闭了入口而得以幸存。剧情后离开房间，全灭外面的敌人，向前走破解开启建筑物门，眼前又是一片空旷的场地，这里有近身攻击型和远程释放冲击波的怪物等候着大家，首先干掉冲过来的近战型，随后利用速度闪躲冲击波击毙动作缓慢的怪物。全灭后调查场地中间的蓝色机关，依然是简单的匹配破解，随后剧情。

Joker 收到了主角的信号，准备启动这个星球的防御塔，随后是抵抗2波敌人的进攻，全灭后剧情，Collector BOSS出场。飞空型射线释放BOSS，除了普通的射线攻击，还会一定概率落下发动持续的范围冲击波，保持跟它的距离，利用场地的道具箱躲避光线攻击，看到它落下后马上远离，利用其攻击间隙反击，轻松搞定后发生剧情，Shepard遇到了以前的战友部下，两个人寒暄之余，对方更是对Shepard为Cerberus卖命而不解，毕竟Cerberus曾经是敌人，虽然主角表示自己并不是为了Cerberus而是为了整个宇宙的安危，但是长期建立的仇恨是很难用三言两语化解的。剧情后本章结束。返回母舰后，主角与Illusive man对话，为了抵抗下一波的攻击和未来的危机，Shepard对于以前的朋友对于自己目前所作的事情的不理解等等，只能暂时搁置了。接下来的战斗将更加辛苦。对话完毕后，Jacob出现，剧情后系统菜单的中的任务选项内可以发现增加了若干新任务。



Dossier: The Justicar 位置：Illium星球



选择Miranda同行，到达后得知老朋友Liara帮助主角交付了停靠费，随后前往Liara的办公室。大地图中部“Liara office”内，2个许久未见面的朋友寒暄一番，随后主角向她打听了Samara的消息，得知Samara在Tracking offce。前往地图的Tracking Offce与 Offcer对话，得知Samara在之前已经离开了，选择“Hail cub”前往寻找。

到达后发生剧情，与Pitne For对话，随后进入旁边的房间内与Anaya侦探对话，对方正因为Samara牵涉到了案件而烦恼，听到主角寻找Samara，便提出了如果主角带Samara离开这里，她将帮助主角。剧情后离开房间前往外面被警察管制的区域，角落有紫色围栏的场所。进入后沿着道路前进，干掉若干敌人，走到底左转进入门发生剧情，剧情后主角前行和Pitne For对话。剧情后获得进入Merc basement的通行证，前往前面进入的管制区入口左侧的门内，通过电梯前往基地。

沿着路走到底，左转进入房间内，旁边门进入后发生剧情，主角毕竟不是杀人狂，对于没有敌意的，即使是对方的人也有很多不杀的理由。随后出门上楼梯继续前进，途中没有什么特别要注意的地方，小心生化桶会减少血量，走到桥处遭遇武装直升飞机，因为地形比较狭窄，刚开始快速冲到对面，利用面朝飞机的障碍物作为掩体，随后直升飞机会远离，接着会冲到相反的方向，我们就利用反方向的障碍掩护即可。消灭飞机右转前进，遇到需要破解的门，进入后前进中会遇到Niftu cal，与其对话得知Merc的头头就在隔壁，这个满身毒气的家伙，声称自己能够轻松战胜对方，主角们索性就跟在他后面，看看他能有什么作为吧……途中可以获得一把新的枪械，替代了最初的散弹枪。跟随胖子走到底开门进入发生剧情。果然如大家所料，Niftu cal根本不堪一击，随后剧情切入BOSS战。Captain Weasa，会扔出生化气罐，注意不停的转移阵地，多多利用同伴和自己的技能攻击。胜利后回到大厅的桌子前，调查桌上的卡片，发生剧情，剧情后选择“Let's go”返回出发点，进入右侧的办公室，见到了Samara，将船的名字告诉她，剧情后Samara也加入了队伍。本章结束。

Miranda: The Prodigal

Miranda似乎有什么难题无法解决，找她谈谈吧，Shepard来到Deck3 的研究室内与她对华。一见面Miranda就直截了当的表明自己现在很不开心，希望主角能和他聊聊，原来造成困扰的是Miranda的父亲，Miranda本

人和自己的孪生妹妹都在躲避父亲的控制，她的妹妹目前处于Cerberus的保护中，生活平静安稳。不过，最近妹妹的行踪被她们的父亲知道了，Miranda打算帮助妹妹再次躲避，主角当然乐意帮忙了。

剧情后，前往Crescent Nebula星系的Illium星球。



到达后前往大地图北面的酒店Eternity Bar，在这里与穿红色衣服的Lanteia对话，剧情后主角和Miranda 决定吸引敌人的注意力，帮助Miranda的妹妹脱逃藏身。剧情中，主角和Macerleader交涉未果，战斗一触即发。初期战斗比较轻松，路线也没有什么难点，穿越空旷的工厂，通过升降机到达顶层发生剧情。Niket 出卖了Miranda，争执的话题围绕着被Miranda保护的妹妹，最后Niket被同伙杀掉了，切入战斗。战斗胜利后走到大门前调查发生剧情，主角想方设法安慰Miranda，随后返回大厅，Miranda看到了自己的妹妹，在主角的一再劝说下，终于姐妹俩个堂堂正正的见面交谈。本章结束。

Dossier: The Assassin 位置：Ilium星球

与地图中间大厅的Seryna对话，知道了刺客Thane位于Dantius塔的顶层，选择“准备完毕”剧情直接到达目标地点。干掉前方的士兵和狗，沿着道路前进，右转与地面的受伤工人对话，剧情后继续前进，在大厅的角落又发现3名工人，得知目标人的下落后，返回大厅走中间的门，不过开启之前，会提醒玩家门那边有敌人，注意开启门后马上回避。全灭敌人后，进门继续前进发生剧情。随后依然是单线程路线，同时也会遇到几次救人事件。最终来到终点，主角完全被防守军误会，正说话间Shepard小队寻找的刺客Thane出场，瞬间就赶掉了守备军首领。随后主角邀请Thane加入队伍，从未和人类共同工作，和人类一起前往从来没有人回来的地方，如此破天荒的事情，Thane最终还是答应了，因为他就快要死了，这是他临死前最后的一个任务。剧情后刺客Thane加入。本章节结束。



Dossier: Tali Dossier

前往Far Rim星系的Haestrom星球。到达后开始寻找Tali。沿着道路前进，进入右侧小房间内调查机关，外面道路的大门打开。随后会在前进途中遇到1个废弃的机器人，调查后获得M-9 Tempest Submachine Gun，随后调查途中调查地面的机器人发生剧情。随后在空旷场景地形比较复杂，全部地方走一遍，消灭全部敌人后，返回场景中间，调查黄色机器，出现爆炸倒计时，移动到倒计时绿色区域，随后炸开旁边的石头，出现可进入的安全门。进入内部，搜罗全部得道具后，与房间内右侧角落的Tali全息影像对话，Tali 目前被困住了，不过他能够从内部开启主角所在房间内的那道无法打开的门。穿越门到达新的室外场景，这里会遇到小型飞行器和机器人的组合，注意机器人有防御罩，另外，场景内一些区域处于Shield overload状态，无法恢复血量，注意不要在这要的区域战斗。



前进到底开门进入房间内，调查房间内部机关，剧情中远处对面出现敌人。侧面开启门继续前进，随后遇到了Tali的同伴Kal'Reegar，Reegar和Shepard商定了对付对面机器怪物方案，Reegar从目前所在地用火箭炮攻击，Shepard小队从侧面推进，逼近怪物。当怪物连续遭受到Reegar的攻击的时候，BOSS机器怪兽会停止攻击歇气，此时就是我们给与其有效攻击的时机。消灭机器怪兽后，进入敌人身后中间的门内，与Tali对话发生剧情，没什么过多的废话，Tali理所当然的加入队伍。本章节结束。

Jacob: The Gifts Of Greatness

找到Jacob与其对话，似乎Jacob有着什么疑虑，身为舰长的Shepard自然不会放过和队员沟通的良机。交谈中了解到，Jacob受到了关于被确认死亡父亲的消息，打算前往调查究竟，Shepard随即答应前往。目的地在Rosetta星系，前往Rosetta星系，然后前往右侧Alpha Draconis，接着前往2175 Aeia星球。由于该星球处于为开发状态，所以首先要进行勘查，按Y键进入勘查界面，按住LT不松开始勘查，留意观看右侧的波形图，当手柄震动且出现波动高峰的时候，按RT发射勘测仪器，LS控制勘测换位。如此反复直到系统自动提示后发现登陆点，随后登陆。沿着道路前进与全息影像BeaconVI对话，剧情后开始寻找Captain Taylor，前进途中遭遇女性幸存者，惊慌失措的她根本无法描述清除发生了什么事情，正说话间突然出现了所谓的Hunter，这里会有个提示按LT，Shepard会救助幸存者，Hunter们不由分说向Shepard开火。全灭敌人后继续前进一段路程，来到了类似据点的场所，这里全部只有女人驻扎。



剧情中，这里的居民都说Jacob和这个星球曾经的领导者很像，而目前整个星球的居民都和该Leader敌对，剧情后穿越村子继续前进，途中干掉几只敌人，与被救的女人对话，据Jacob的描述，自己的父亲当年是一个非常伟大的领导者，那么为什么过了9年之后，所作所为会与以前大相径庭呢？剧情后继续前进，调查障碍物前的炸弹，解码后远离炸弹至倒计时成为绿色，随后穿过被炸开道路。

随后会遇到巨型机器人，该敌人会释放爆炸球进行攻击，先全灭周围的杂兵，然后不断转移防御地点进行攻击。走到大门前开门进入，前进一段路程会遇到Taylor。Taylor根本没有认出自己的儿子，在Jabco一再的追问下，他如实说出了星球发生的事情，在食取了大量放射性食物后，他的很多部下都发了疯，而作为该地的最高长官，他并没有及时进行汇报和进行相应的处理。Jabco失望之及，最后主角小队将Taylor一人扔在了这个星球，让已经疯狂的人类给与他应有的惩罚，其他幸存者在被全部救离此地。本章节结束。

返回基地后剧情，剧情后再次调查会议室提示点，Illusion Man 给了主角调查Collectors飞船的任务。

Collector Ship

停靠飞船舱内，沿着道路前进，调查地面的POD，右转继续前进，调查地面的尸体发生剧情，Tali认为这些尸体是Collectors进行某种研究的结果。随后走到底调查终端发生剧情，随后选择获得的新的枪械。前进中右转上土坡，接着是一段平静的长途跋涉，走到底调查桌子上的Command终端，随后发生剧情，没想到确中了圈套，大量敌人出现，全灭敌人后，再次调查Command终端，EDI告诉主角他已经控制了升降平台，果然是Illusion Man出卖了主角和伙伴们。剧情后继续前进，单线程道路，敌人数量比较多，另外还包括前面出现的怪物，但是打法方面都基本相同，注意稳扎稳打。如果遇到会释放防护罩的敌人，使用同伴的Pull技能，将目标从防护罩内拉出。最终主角三人成功撤离返回母舰。本章节结束。



返回母舰的Shepard，直接去质问Illusion Man，为什么出卖自己和同伴，而Illusion Man 的解释是，不入虎穴焉得虎子，为了获得更多的情报资料，冒险也是值得的。回到会议室，Shepard通过IDE获取了IFF的位置，随后会出现选择分支“出发去获取IFF”或者“继续强大自身的队伍”，选择第一项会继续主线剧情的推进。剧情后返回作战大厅，前往Hawking Eta星系，随后向右侧走前往Thome星系，到达Derelict Reaper。

Derelict Reaper

进入后发生剧情，随后着陆，开始突入星星内部。沿着道路直行，不断消灭周围出现的怪物，走到底发生剧情。随后从右侧的门继续前进。途中没有什么需要注意的地方，会不断遭遇类似僵尸的实验体，这种怪物主要使用近身攻击，所以只能采用移动式打法来消灭。走到底解码开启大门后，剧情，随后切入战斗，这里需要不断全灭出现的试验体怪物，全部消灭后攻击正前方的传送圈，这里使用Snifer类枪械可以看到方块提示点和血量，连续攻击到一定程度，传送圈关闭，周围再次出现怪物，全灭后继续攻击传送圈。如此反复三个回合，破坏后救助和主角目的相同的陌生人，众人脱出该行星。返回主舰，虽然取得了Reaper IFF，但是由于这是Reaper的技术，所以需要一段时间来研究，接下来根据提示去完成Assignment分支任务中的N7：Lost Operative 。



N7 Lost Operative

前往Omega Nebula星系，然后移动到Fathar System，在该星系内发现目标星球Lorek，由于还是为探索星球，所以首先需要探索目标地点。这里首先随意勘测下这个星球，随后需要依靠听取声音，按LT可以听到求救声音，越清晰就离目标点越近，随后会在星球上发现白色圆点，随后发射探测就可以登陆了。着陆后，沿着路前进，开门进入遭遇敌人，全灭后走到右上的终端前调查，随后返回大厅全灭出现的敌人，地图左侧的门开启，走到底破解门密码，进入后调查房间内的笔记本，出现分支选项，无论哪个选项对于任务的进展没有影响。选择后本任务结束。

完成任务的Shepard受到了EDI短信，Reaper IFF破解顺利进行中，随意选择前往的目标地点发生剧情，IFF被破解，剧情中主角和Miradan等人乘坐小艇出发，临走前Shepard将战舰的指挥权交给了Joker。没想到Shepard等人刚刚出发，母舰即遭遇了Collector的攻击，大量Collector登舰，我方舰内全部人员紧急武装迎敌，不过人类如此的脆弱，根本不是凶残无比的Collector的对手，操作Joker沿着道路前进，走到指挥大厅剧情中正门出现Collector，抓紧时间进入左侧的门到达实验室，通过实验室内部地面的入口前往下层。沿着路右转穿过2到门，前进中发生剧情，Joker启动了防御装





置，剧情后调查旁边的爬梯口前往Deck1。到达后，上楼梯左转进门调查桌上的终端发生剧情。随后防御系统启动，舰内敌我双方全部生命体被消灭。

一场浩劫过去了，我方大量船员都被Collector抓走，作为舰长，Shepard将船员的安危放在了首要位置，下令首先去拯救全部的同伴。前往指挥室，调查星云图，选择目标地点Omega星系的Omega-4 Rely。接下来大家将面临最后一场激烈的战斗，进入Omega-4 Rely后，系统会提示我是否进行一些准备。如果选择“We Have to Rescure our Crew”就会出发前往Collector的最终基地。

Collector Basement

Shepard战舰成功进入了Collector所在的空间，异空间内到处是战舰的残骸，行驶中战舰受到了Collector防御系统攻击，猛烈的攻击给战舰造成了巨大的损伤，爆炸使得Jack不幸死亡，同时Collector机械突入战舰内部，操作主角消灭战舰内部的敌人，注意躲避对方的激光攻击。消灭第一只后，战舰的引擎发生大爆炸，Thane被炸死。剧情后再次操作主角消灭敌人。最终战舰迫降在敌人的基地内。Shepard召集剩下的船员商量突入敌人基地的计划，敌人的基地有2条主干道路可以进入，而每条干路上都有无法打开的密码门，需要1为擅长破解的技术专家来为大家开启大门。接下来指定开启大门的人选，Tali、Mordan和Jacob都能够胜任，无论选择哪位，则该角色无法直接参与战斗。随后选择另一个小队的队长，接着选择自己小队成员，一切准备妥当，众人开始突入敌人的基地。



沿着道路前进干掉出现的杂兵，剧情中需要打开8个Valves机关，位置分布得很明显，全部都位于道路旁边，屏幕右下角的槽会不断减少，在限定时间内开启一个机关，槽就会恢复。开启最后1个机关后，剧情中Shepard和Miradan小队汇合，同时也发现了少量的被实验关押的船员，救助了这些船员后，根据船员的情报得知，被抓来的人都被融化后通过管道传送到主控制中心。

接下来的前进途中会有大量的有毒物质，需要选择1位Biotic专家来形成防御罩，保护大家前进。接着再次选择另一个小队的队长。剧情后在被选定的Biotic的保护下，跟着防护罩形成的安全区域缓慢前进，遇到敌人防护罩就会停止，全灭后如果需要前进可以和释放保护罩的成员对话。最终来到剧情触发点，混乱枪战中Tali阵亡，而随后的Miradan小队赶到的时候，Mordan也不幸中弹身亡。

剧情中大家决定选择2名成员跟随Shepard继续前进，而剩下的人则在这里尽可能的拖住敌人，给Shepard争取足够的时间。选定角色后，继续前进，全灭出现的几波敌人后，调查移动平台的机关，剧情后眼前出现了巨型Reaper，Collector抓人类就是为了复活这个巨兽。消灭出现的杂兵，然后攻击巨兽高处周围4根供给管道，管道关闭后，继续消灭杂兵，注意留意Miradan的提示，反复2个回合全部破坏后开始剧情。Shepard在基地核心位置安置了定时炸弹。剧情后，巨型Reaper出现，BOSS会发射燃烧类的导弹，不过只要躲避到障碍物后面就安全无事，之后集中火力攻击它的眼睛。消灭BOSS后，Shepard和剩余的同伴脱出。众多同伴的阵亡使得Shepard十分伤感，若有所思的他面对Illusive Man，正式表明以后不再听命于Cerberus，作为独立组织部队的统帅，Shepard带领着同伴们开始了新的旅程。



颇需要花些时间收集的全成就，想要圆满不可错过

名称	分值	说明	名称	分值	说明
Missing in Action	5G	在惨烈的战斗中拯救你的队员	Insanity	75G	在不改变难度的情况下，以“Insanity”难度完成游戏
Very Elusive	10G	归队服役	No One Left Behind	75G	执行自杀性任务中确保所有人都存活
The Convict	10G	成功招募超能力罪犯	Long Service Medal	75G	打通质量效应2两次，或是导入初代存档并以该角色通关2代一次
The Krogan	10G	成功招募the krogan	Paramour	50G	成功地推倒一名队员
The Archangel	10G	成功招募 Archangel	Head Hunter	10G	成功地使用任何武器将30名人形目标爆头
The Professor	10G	成功招募The Professor	Brawler	10G	干掉20个被重拳击倒的敌人
The Quarian	10G	成功招募The Quarian	Big Game Hunter	10G	干掉Thresher Maw
The Justicar	10G	成功招募The Justicar	Tactician	10G	使用多个异能招数组合在一起对付20个不同的目标
The Assassin	10G	成功招募The Assassin	Master at Arms	15G	游戏中使用5种不同的重型武器击杀敌人
Friend or Foe	10G	获取geth科技	Merciless	10G	让20个敌人尖叫地坠入悬崖或是引火上身
Colony Defense	25G	保护一所遭到攻击的人类殖民地	Overload Specialist	15G	瓦解25名敌人的护盾
The Prodigal	10G	取得the Cerberus Officer的信任	Warp Specialist	15G	使用Warp毁掉25名敌人的屏障
Ghost of the Father	10G	取得he Cerberus Operative的信任	Incineration Specialist	15G	使用Incinerate烧毁25名敌人的护甲
Catharsis	10G	取得超能力罪犯的信任	Operative	15G	扫描未知星球，并完成一项扫描出来的任务
Battlemaster	10G	取得 the krogan的信任	Agent	50G	扫描未知星球，并完成五项扫描出来的任务
Fade Away	10G	取得Archangel的信任	Prospector	5G	通过扫描和探索一颗行星回收资源
The Cure	10G	取得the Professor的信任	Explorer	10G	访问所有未知星域的行星
Treason	10G	取得 the quarian的信任	Power Gamer	10G	一名角色达到等级30
Doppelganger	10G	帮助the Justicar 完成她的任务	Scholar	15G	解锁15条质量效应2新增codex条目
Cat's in the Cradle	10G	取得 the Assassin的信任	Technician	15G	获得 10 个technology upgrades
A House Divided	10G	侵入geth 集合网络（待验证）	Weapon Specialist	15G	将一把武器升满
Ghost Ship	25G	完成对一艘废弃外星舰船的调查	Scientist	10G	完成Normandy号上实验室里的任何研究项目
Suicide Mission	50G	使用the Omega 4 Relay	Fashionista	5G	在你Normandy号办公室处个性化你的装甲
Mission Accomplished	125G	拯救全银河系的人类于种族清洗的危难之中	Power Full	15G	专精任意一项技能
Against All Odds	15G	在自杀性任务中存活下来	Highly Trained	15G	在Shepard的个人电脑中观看所有进阶战斗训练视频

郑重向您承诺：

更高星级认证；更多购物保障

PS2 9万系列		PSP3000	NDSI	PS3 Slim	双65NM360	Wii	NDS LITE
900 上海报价	900 北京报价	1160 北京鼎好	1250 北京报价	2350 北京报价	1850 济南报价	1450 北京报价	800 天津报价
850 北京鼎好	950 济南报价	1150 南京阿童木	1300 济南报价	2350 广州报价	1800 北京报价	1450 广州报价	800 上海报价
880 广州报价	900 成都报价	1200 山东报价	1250 广州报价	2350 上海报价	1800 上海报价	1500 上海报价	750 北京鼎好
900 天津报价	880 深圳报价	1200 成都报价	1250 上海报价	2400 成都报价	1850 成都报价	1550 成都报价	800 成都报价
950 山东报价	900 重庆报价	1150 深圳报价	1300 天津报价	2400 山东报价	1800 广州报价	1550 山东报价	800 广州报价

游戏市场价格广告版

鉴于市场局势错综复杂，时讯变化迅速，因此本版广告信息可能与玩家实地购买情形略有出入，请各位希望购物的玩家具体电话垂询各店。本版时讯有效期截止至2010年2月28日。本版广告联系电话：010-64472729转401

商家信誉星级鉴定说明

①新加入商家起始信誉等级为3星。②完成相应义务后，商家在本版信誉等级会逐渐增长，每增加到5颗星，信誉级别会升级到“花”级。③完成“五花”级信誉度后的商家，将成长为钻石级商家。④每接到消费者一个认证投诉，并未能及时处理，商家信誉将降低一级。⑤连续3个月接到有效投诉或单月超过一定有效投诉后，将在一定时间内取消此商家广告刊登资格。⑥商家一旦被降级或者取消广告刊登资格，将在下期杂志中进行声明。

本版仅提供信息参考，请玩家购物前做好询问工作，避免购物过程中出现差错。一旦玩家在与本版刊登价格信息游戏店进行交易时，发生被欺骗的事情，请将您的被欺事实以书面形式递交电玩通广告部。

■投诉方法：北京安外邮局75信箱

■邮编：100011(请在信封注明“广告投诉”)

■投诉所需准备材料包括：1、个人的具体资料，包括姓名、地址、邮编和联系电话联系方式。2、由卖店开具的购买凭证，邮购者请将汇款单据保存好（需将复印件交予广告部）。

南京阿童木电玩专卖

本公司创立于1988年，20年经营已成为集自有产权店面、自主电玩市场、商贸一体的实体公司。质量第一，信誉为本，薄利多销，货真价实。

★PSP2000：1100元 ★PSP3000：1280元 ★NDSL：800元

★NDSI：1220元 ★PS2 9万系：780元 ★120GB薄版PS3：2180元

★XB360（双65纳米)：1720元 ★PSP GO：1590元 ★Wii：1420元

★总部/邮购地址：南京市鼓楼区中央路37号（联通大厦对面厚载巷口） 邮购电话：025-83373658 83975006 收款人：王天智 邮编：210008★分部：珠江路店 地址：太平北路108号旁（新华海数码广场旁）自营店：纪先生 王天智总经理★加盟店：马鞍山市比比电玩 手机：15001733318 魏先生 张小姐 地址：马鞍山市健康路清华园7-2门面（二中路口）★本公司高薪招聘管理、营销、维修人员。电话：83975006 总经理

本版广告招商

本版广告现对外广泛招租。凡经营电视游戏及掌上游戏主机、配件、游戏软件等相关产品的商家，均可来电咨询广告刊登业务。本刊广告遵循诚信原则，有意刊登广告的商家请准备好营业执照和法人代表身份证的复印件，以备本刊索取，用于规范双方的责任和义务，保证双方的利益。有意者请致电：010-64472729转401或手机：13810579231 乔先生

为了让广大消费者安心购物，请大家在邮购时先打电话向商家进行商品种类和价格的详细咨询。另外，如有购机方面的问题咨询，可以加QQ号：75621006（周一到周五 上午11点到下午4点）我们将为您的购机计划提出合理建议。

消费者须知

所有主机价格变换频繁，以上部分广告刊登价格可能会有变动，外地邮购主机的消费者须提前致电各商家，询问当时的售价，以免造成麻烦。以上刊登的绝大多数价格均真实可信，请消费者放心。

另外，消费者一定要向商家索取全套的购物凭证，如果发生产品质量等问题，请备齐所有购物凭证，致电本刊广告部，我们将及时为您处理。投诉电话：010-64472729转401，或可以用邮寄信件的方式，具体地址见本页上方。

北京鼎好信诚游戏精品店

本店精修各种游戏机，欢迎来电垂询。
本店网上购物商城：shop33963096.taobao.com

本店址仅广安门一家，其余同名店铺均为仿冒，请消费者谨防上当。

本店郑重承诺，所售商品均系原装正货。让您在本公司购物省心、放心、安心。

本公司现有PS3、360、PSP、PS2等各种正版游戏，价格低廉，如需要请来电咨询！

★PS3薄机：主机+电源+AV线+手柄+手柄连接线+120G硬盘+说明书：2350元

★Wii：主机+双节棍手柄+电源+AV线+感应器+支架+底座 1200元

★PSPGO套机：主机+电源+电池+16G内存+原装数据线+贴膜+说明书：1600元

★PSP2000型经济套装：电源+电池+说明书+耳机+线控+包+挂绳+贴膜+4G棒+数据线+游戏：1500元

★PSP2000经济套装(V3主板）：电源+电池+说明书+耳机+线控+包+挂绳+贴膜+4G棒+数据线+游戏：1200元

★PSP3000套机：电源+电池+耳机线控+包+挂绳+贴膜+4G棒+数据线+游戏：1350元（+50换8G棒）

★PSP1000套机：主机+电源+电池+说明书+耳机线控+包+挂绳+膜+数据线+4G棒+游戏：950元

★XBOX360(双65纳米)简装版:主机+电源+AV线+说明书+原装无线手柄+512M内存+游戏:1700元

★精英版XBOX360(双65纳米):主机+电源+色差线+手柄+120G硬盘+一张正版游戏:2300元

★PS II 超薄9万套机：双震动手柄+电源+AV线+完美直读+8M记忆卡+五张游戏：870元

本公司经营各种游戏机配件，价格低廉，如需要请来电咨询！★PSP配件：大容量外挂电池、铝盒、摄像头、GPS、内存卡、硅胶套、EVA包等。★360配件:手柄、风扇、硬盘、高清线、无线网卡、摄像头等。

★NDSL韩版套机：触笔+原锂电+电源+说明书+DSTT卡+2G内存+膜+游戏+读卡器+水晶壳+包：990元

★NDSI套机(红、绿、蓝):主机+电源+触笔+烧录卡+2G卡+原装贴膜+游戏+水晶壳/包(自选)1400元

★IDSL套机:主机+电源+触笔+烧录卡+2G卡+贴膜+读卡器+游戏+水晶壳+包：1200元

★NDSL套机：主机+电源+触笔+说明书+DSTT卡+2G内存+膜+游戏+包+水晶壳：870元

★NDSL：主机+电源+说明书+DSTT卡+2G内存+贴膜+游戏+包：730元（颜色齐全）

★NDSiLL套机:主机+电源+触笔+烧录卡+2G卡+贴膜+游戏+说明书+包：1650元

★PSP经典游戏合集20张：130元 ★PSP新游戏合集10张：80元 ★PSP全部中文游戏10张：80元 ★PSP最新超清晰电影合集10张：80元 ★NDS最新游戏6张：60元 ★PSP模拟PS一代游戏光盘10张：80元 ★PSP经典动画10张：80元 ★PSP经典韩剧，包括十余部连续剧：80元 ★PSP用GBA模拟器+游戏10张光盘：80元 ★PSP最新电视剧十张：80元（蜗居、败犬女王、我的亿万面包等） ★PSP最新超清晰电影合集10张：80元（风云2、刺陵、十月围城、阿凡达等） ★本店推出代客刻盘服务，欢迎电询。本店精修各种游戏机XBOX360三红.PSP.PS2.不收维修费.收换件成本费（所有邮购均走EMS，欢迎顾客光临本店网络商城）

★电话 010-63274599 手机：13691057756/13810171305★邮编 100053

★本店地址：广安门桥南西二环附路100米路西椿树馆站金工宏洋大厦B座5层502C

★乘车路线：5路、122路、49路、410路椿树馆站下 ★邮购地址：北京市广安门邮局100053信箱001分箱 ★收款人：鼎好信诚公司★QQ：715082041

超任帝国 vol.2

——热门主机首发时的诸般怪事

超任首发日的众生相

1990年11月21日，是日本平成天皇举行大尝祭的盛大日子，当一般人都把目光集中在祭典所在的二重桥时，日本的小孩子们所关心的，却是另外一个重要的事件——这一天也是期待已久的游戏机超级任天堂的发售日。

超任的发售，应该说是从当年2月《勇者斗恶龙4》发售以来最大的一件盛事。但是这一天，对他们中的大多数人而言，可以说是期望都被迫落空了。

根据任天堂发布的消息：当天的发售量是三十万台。然而与这个数目行成对比的是，玩家们预约的总数却高达一百五十万台！也就是说每五个人中就会有四个人买不到超任。除此之外，零售店也出现了奇妙的对应处理方式。在百货公司的玩具卖场或便利店中，不但要在发售的一个月之前就得预约，而且还要进行抽签。相反，一般的玩具店则以“因为还不知道会有几台”这样的理由来拒绝接受预定，而是采取了“请过一阵子再来问问看”的不明确态度。

同年2月份DQ4发售之时，曾经出现小学、初中以及高中的学生从前一天晚上就开始在游戏店门口大排长龙情形的东京，池袋某著名商店更是请顾客以寄名信片的方式来抽签，只有抽中的人才可以来预定。

“在11月21日当天本店的发售了只有一千台，虽然接受明信片寄来抽签的统计时间只有十天而已，但是接收到的明信片竟然有一万五千张之多”——某零售店店员曾经如此说到。

而在东京练马区神井公司车站前商店街的一家小型玩具店，在当天就干脆休息不营业，六十岁的老店主如此说到：“在我们店里，由于当天只有六台主机可以发售，连应付附近地区或熟识的小孩都不够了。因此如果有大量的顾客涌入的话，要一个一个去拒绝实在是十分困扰的，所以我们只有提早贴出公告——本店当天休息，而去外出旅行了。”

另外在新宿某家著名的零售店，则以“无法应付顾客们殷切的需求”为由，并未正式将主机拿出来发售。这也就是说发生了商店惜售这种不可思议的现象。超级任天堂这个热门商品正式推出并值得纪念的一天，却是在如此多样化的情况下度过。

“不要排长龙”的背后

住在丰岛区的某位喜欢游戏的上班族，以不可思议的口气说到：“我已经跟附近的玩具店叮嘱过，只要让我买到超任，就算必须一起买其他的产品也没有关系。但不仅是只有我儿子，就连他在小学里的朋友们，三个人在发售日的当天都没有买到这台主机。于是我不得不十分怀疑：任天堂公司在当天真的推出三十万台超任了吗？”

虽然超热门商品经常出现缺货的现象，但是会出现这种奇怪的现象倒是十分特别的事情。而之所以会产生这些奇怪的现象，主要是起因于负责推出发售的任天堂公司。这是什么缘故呢？那是因为任天堂把“不要产生大排长龙”的指令，当成最优先的命令传达给了零售店的原因。

在有为数众多的超级大作游戏软件发售的秋季到冬季的不久之前，经常会看到发售日当天在百货公司或便利店之前，出现大排长龙的奇景。如同前文提到过的十分受欢迎的勇者斗恶龙系列作品，即是因为发生玩家排长队、趋之若鹜的情形，而被电视新闻以及报纸列为采访的焦点。而在任天堂主机中出现这种情形，除了引起大众传媒的注意之外，同时也使得很多有着比较传统观念的大人产生了不满的情绪。

对于这种产生小孩子故意不上课、请假去排长队的情况，大家并不会苛责游戏的发售者——软件制造厂商，反而会产生全部怪罪到任天堂头上的情形，以前确实发生过。

这种现象的产生，则与因为游戏绝对比读书来得有趣，而使得小孩子沉溺其中，衍生出儿童问题的游戏沉迷症候群的情况是一样的。常会造成许多人对任天堂的坏印象，任天堂应该不会没有注意到这一点才对。

经常害怕零售店不遵守发售日期的任天堂，在这一点上，特别是在对超任的处理态度上，也是把上文的问题当成不受欢迎的话题，而每次提及都会极力加以回避。

正因为如此，所以任天堂将发售日定在了星期三这个普通民众都需要上班或上课的日子，但业者中却有很多采用像当天休业的方式来回避发售日的到来。这同时也对各零售店间势力平衡，及初心会的存在造成了无形的压力。

大尝祭：大尝祭是日本天皇即位最重要的仪式，来源于每年举行一次的“新尝祭”——庆祝国民平安、喜获丰收的纪念仪式。“大尝”意为“大的新尝”，新尝其最初由日本民间水稻丰收节“吃新节”演变而来，究其根源乃出于中国大陆古老的稻作文化。

□文/北斗

洛克人系列的历史

——第二回 元祖与X系列

元祖系列叙述的是两位机器人科学家——莱德与威利的竞争，两人的观点为：莱德博士认为若要使机器人与人类好好地交流生活，就必须要他们拥有感情，若机器人只有命令而没有感情的话，再好的程序也只是命令，机器人的科学不会得到进化，而要使机器人与人类好好相处更是不可能；威利博士认为机器人不应该拥有感情，因为如果机器人拥有了感情就会以自己的方式行事，因为有感情，所以机器人反叛——就如人类中会有罪犯一样，会发生叛变，进而会扰乱世界。

本系列为洛克人的最初系列，于1987年始开了洛克人这名字的历史。游戏的主轴作品均为动作游戏，而且被不少玩家冠以高难度水平的名誉，也是“洛克人”各系列中最多游戏的一个，随着近两年来CAPCOM的复古风，9代和10代也以相继出场，目前有洛克人1–10。

两人因为这样一直敌对着，莱德当然是主张世界和平了，但威利却死要跟其作对，一次又一次的制造强大机器人，令到世界混乱。简单说就是他想得到世界。于是，我们的英雄洛克人就由此而从家务用机器人变成了战斗用机器人，并且一次又一次地阻止了威利的野心，而威利制造了弗鲁迪与洛克人和莱德作对。可是，莱德博士即将离开人世，而他不确定在未来的世界里洛克人是不是最强，能否继续保护世界。于是他作出最终决定——制造一位拥有感情的思考型机器人“X”并把他封印起来，留下告诫信息：因为他的“无限可能性”还未能被完全确认，既可能成为拯救将来世界的战士，也可以是带来破灭的人间凶器，故此在30年的封印期未到前，不要打开此胶囊，否则效果不堪设想。而威利可能听说了这事，故此继弗鲁迪后，又造了个思考型机器人，那就是后来在洛克人X系列里X最好的朋友——Zero了，并且输入命令“一定要把洛克人打倒并破坏整个世界”，也把他封印了。

接元祖系列开始的一个新故事，时间为21XX年。经过近100年的封印，X的胶裹于21XX年某日被一位人类科学家古植物学家——凯恩博士 打开了，之后他惊异地发现了X身体的神奇构造并拥有感情的特点，借他目前能解开的一小部分关于X的程序制造了许多基本结构与X相同的思考型机器人（都拥有“心”，而且拥有感觉、感情，可以自行作出叛断）。可是，就如莱德博士所预想的，2年后终于发生了思考型机器人叛变，正常的思考型机器人成立了“故障者猎人”，专门打击叛变的思考型机器人“故障者”。其中以载有最强能力芯片为主系统的西格玛为队长，故障者暴动事件得以平息。3年后，Zero出现，并且四处破坏，故障者猎人动用所有军力却全军覆没。西格玛亲自出马也被Zero打得近死边缘，但这时Zero头部水晶出现“W”字样（W是威利名字的头号字母）然后头痛，西格玛乘机打败Zero，之后Zero被带到凯恩处进行修理，恢复之后失去了疯狂时的记忆，并加入故障者猎人，但行事完全独来独往。1年后西格玛叛变（谣传是杰洛在威利时代所带的病毒，加上西格玛的自尊受挫折），认为思考型机器人才是地球上的支配性物种，大量故障者猎人跟随其叛变，少数反抗的却全部被杀。只有X继续向西格玛作出反击（X有正义的心，承继了莱德的意志），但他这么个B级就连西格玛的手下也杀不了，还差点死掉，但这时ZERO出现了，原来他的想法与X一样，二人生死共患难与西格玛决战，途中经历了不少事情，ZERO原本虽是为杀X而制造出来的，但他也有属于他的独立意志，他的意志促使他与X成为了最好的朋友。以下为X系列重大事件：[X1]ZERO为X自爆死亡；[X2]ZERO复活并协助X杀掉西格玛；[X4]改造军团叛变，ZERO狠手杀掉艾丽斯和卡尼路（艾丽斯是ZERO的爱人，卡尼路是艾丽斯的哥哥）；[X5]ZERO潜意识复活，恢复邪恶本性（称暴走），最后与X展开宿命之战，清醒后救了X自己却牺牲了；[X6]ZERO回来，与X杀掉西格玛后，第三个结局ZERO封印自己100年（为Z系列作铺垫）；[X7]时阿克赛尔加入；[X8]消灭西格玛，X系列目前进行到此。

本系列为洛克人的第二个系列，1993年第一次现身。游戏作品依旧以高难度水平见称，十一部中只有一部不是动作游戏。目前有洛克人X1–8，其中SS版的4代的经典程度培养了整整一代玩家。

□文/桔梗



名越武艺帖

第三十七回 TGS展之后的回忆

恩，前回都说了些什么呢？……已经想不起来了。嘛，最近感觉脑袋总是稀里糊涂的。从这期开始，要先回复一下精神才行。虽然现在记性不好了，但去年TGS展时的内容却还非常清晰的印在头脑中。

说起去年的TGS展来，依旧是非常热闹，大批大批的玩家聚集到一起，看到这种热闹景象，就让人感到高兴。不过，在去年的TGS展开始之前，我却有着不小的担心。开展之前，我曾去展会所在地调查，那里出现了一种相对冷清的现象。当时我在想，为什么各个厂商都不愿意多花点钱来把展台好好布置一下呢？如果没有仔细的观察的话，



其实也是不太容易发现这个问题的。

无论是游戏展会还是什么其他的展会活动，一旦来参加活动的人数有所下降，那么参加该活动的厂商也就不愿意花冤枉钱来布置展台了。而最终，这种恶性循环则会导致这个活动彻底的消失。对于精明的厂商来说，他们会去精心的布置自己的展台，在布置中尽可能的减少投入的资金，但会把展台布置的非常漂亮。像这种厂商，理论上他们会采用两种方法来做。第一种方法是，将展台设计的很高大，这一点非常重要，即便是展台看起来比较简陋，但只要拥有绝对的高度，那么它就是成功的。之所以要这么做的理由是，高度代表了显眼度，在人头攒动的会场中，人们往往能够非常轻松的发现有着绝对高度的展台，这样一来才能吸引更多的人前来观看。否则的话，即便是有人想来展台，也未必能够在混乱的会场中找到。

当然了，这种简单的问题是大家都能够明白的。所以参展的绝大部分厂商都会这么做。但是，如果大家都这样做的话，又怎么能体现出自己展位的特色呢？由于参展的厂商都是紧紧相连的，如果大家的高度都是相同的话，那么能够采用看起来很结实、很宽广的木材来当做材料的厂商，就会吸引到更多人的目光。还有，不仅仅是支撑用的材料，展示牌的表面所采用的广告画也要尽可能的放大。顺便再说一句，感觉参加TGS展的厂商在高度上都不合格。



接下来说第二种方法。这种方法与第一种方法的理念正好相反。第二种方法是在地面上进行设置。这种方法相比第一种来说要简单，但是效果却不如第一种。毕竟，在一个人员拥挤，且十分混乱的会场中，很少有人能够注意到自己经过的路面有什么东西……因为大家的目光都集中到了各种展台的装饰物以及大型的滚动屏幕上，又有几个人会低着头走路呢？

看起来不太现实的第二种方法，也有弥补其缺陷的手段。在展台内侧进行这种设置，就可以有效的引起来客的注意，达到预期效果。或者是在设置的地点周围放上一些提醒用的大标语，告诉走到这里的人要往下面看。比如说《龙如4》的展台就是依靠此方法吸引大批来客并获得由玩家投票的奖项。

说了这么多关于展台的事情，其实在去年的TGS展上，还多出了不少TV游戏以外的东西。比如说，手机专用的游戏，PC、立体视觉系统以及网络相关新鲜东西。这与10年前的展会相比，是在是变化太大了。对于制作游戏的厂商以及购买游戏的玩家这两个方面来说，（提供）享受游戏乐趣的选择机会，是便的越来越多了。在感叹"这个时代多美好啊！"的同时，我也在反思，有着如今这么优越的环境，为什么还有那么多的厂商不愿意去创新，而只是一味的吃老本呢？为什么各个厂商中都没有拿出能够让来访者感到震惊的策划案呢？

想到这里便让人觉得很郁闷。不过，最重要的还是看行动。为了能够让前来参观的玩家们得到感动，为了能让游戏界继续向前发展，我们就必须要跳出这个被圈定了的枯井中，这样才能看到更加广阔的天空。恩，好了，这次的回忆先告一段落，下次再见吧。 □文/零羽

CAPCOM电子的猛者

猛者风云录：西村绢篇

对爱好的执着，才是一切创作的源泉

追求梦想的西村

带着自己人生的梦想，西村来到了CAPCOM。当时给他面试的是担任常务代表的冈本吉起。由于西村对这次面试的准备工作十分重视，所以他在电话联系时就注重询问了面试时所需要提交的东西。然后就去细心的准备了。

虽然面试的时候只需要提交一幅作品就可以了，但西村除了绘制了一幅日本画的作品之外，他又精心准备了两幅游戏类的作品，其中之一是类似于《巫术》系列游戏的设定画，而另一幅则是仿照《最终幻想》系列绘制的设定画。并且他还特意绘制了这两个游戏中的5、6名角色的设定画。

带着大量的作品来到CAPCOM进行面试的西村，成功的通过了第一关。紧接着，他又侥幸的通过了笔试的测验，成功的加入了CAPCOM。

集团中的绘画经历

在西村加入CAPCOM后，他立即被分配到了正在制作街机版《摔跤霸王》的绘画小组中工作。之后，随着设计小组的成立，他也跟着转属到了设计组。此时的西村，主要负责的工作便是绘制卖场促销时使用的广告宣传画。除了这个主要的工作之外，他也偶尔画一些游戏中的剧情设定画、开篇或是结尾的动作设定画等等，并逐渐向游戏角色设定画的方向发展。



西村最初着手绘制的，是SS以及PS平台上著名的机器人对战游戏《装甲之战》中的角色。而他所绘制的角色中，比较有代表性的便是在2000年4月发售的大富翁类游戏《盖亚王》中的角色了。

《盖亚王》这款游戏的企划人以及统领相关开发工作的最高负责人，便是当初给西村面试的冈本吉起。接受了冈本直接命令并得到了鼓舞的西村，用他敏锐的思维构建出了一幅幅带有幻想风格的角色设定画。不过，冈本却希望能看到有东洋风格以及其它各种风格的作品，而西村只是完成了他想法的一部分。虽然冈本对此表示不满，西村没有完成他想法中的多种类型的作品，但西村所完成的作品确实有其精妙之处，结果就直接被采用了，而没有再去选择。另外，西村在绘制中虽然进度稍慢，但他却没有浪费任何的资源，这使得冈本不得不对其另眼相看。从某种意义上说，这次的工作是对他工作能力的一次实战考验，即便是得到上司的认可，但他自身还是对于绘制进度缓慢的缺点十分在意。

西村心中的游戏与绘画

从某种意义上说，西村对于关西文化圈有着很大的贡献精神。为了想要高兴的体验游戏而去购买，所以玩家认为游戏中的设定画也应该与游戏相同，能在看到后让人感到高兴。不过，西村却认为，为了让游戏能够热卖而去想办法绘制的精美设定画，实际上是很低俗的行为。

在一次闲聊时，后藤曾问他是否有打算来做做游戏企划方面的工作。而西



村则表示他确实想过来做游戏企划，而且如果是让他来做的话，他会选择制作一个类似于《心跳回忆》系列的恋爱养成类游戏。不过，由于他自己缺乏实行力，所以即便是去做了也难免会失败。所以最终他决定，还是继续在他所擅长的领域中为公司做贡献。

当两人谈起企划与设计人员的差距时，西村觉得自己还是更适合做角色设计。对于绘制一款游戏的角色来说，最重要的就是按照企划负责人的意思将工作完成，而不是一味的按照自己的想法去做，毕竟符合企划负责人要求的作品，才是真正能与游戏融合在一起的作品。

心甘情愿的在自己的本职工作上默默奉献的西村，不断的磨练着自己的绘画水平。从最初的幻想风格到不断朝着其他方面发展。在他努力创作的同时，也在考虑着如何才能使团队间配合的更加默契的问题。 □文/零羽

『大家赶快一起来神话属于我们的电玩吧』

大话电玩!!

自己过去玩得最久的一个游戏是哪个?

《马里奥银河》用了100多小时，就是它了，也可能是本人技术微逊，不过好歹也242星呢，表扬一下自己。——北京东城 李天

桔梗■ 让我想起了《马里奥64》的时代，120颗星也费了一番功夫。游戏嘛，只要自己玩得高兴就行了，其实技术这种事是在于心态，和性格有直接关系，而并不是人达不到。

《最终幻想10国际版》，游戏时间184小时，包括每一句对话都一清二楚！——四川西昌 许强

桔梗■ HO！我要说我和你一样是184你信么……确实如此，国际版最花时间的地方基本就是刷幻之防具，还一个是捕获敌人，最后就是晶球盘改造了，尤其是运一项晶球，那个怪倒是不强，就是魔法演出费时间……

我说……MMO算嘛- -？如果算的话……——上海浦东 张天天

桔梗■ 我有一种见到隐藏人物的感觉，是啊，MMO要是算的话那基本全是MMO的天下了，小声说……算的。

《怪物猎人P2G》，我想大多数童鞋和我一样吧？大约300小时左右。——山东青岛 宋汉元

桔梗■ "你居然不玩MH！？"这话我被人筛过很多次了，嗾，但即使如此关于这系列杀时间的事实我也略知一二，莫说300，就算是3000小时的人也是一抓大把，不过你正处高中时期有300小时也确实不短了，我还是拜一下好了。不过话说回来，这段时期还是少刷点吧……

《火纹 圣战的系谱》，时间忘了，37周目。——湖北宜昌 焦阳

桔梗■ ……。7周的我，惭愧地拒绝发表任何评论。

《鬼泣3 特别版》，其实具体时间我也不知了，之前是玩本篇，《特别版》出后就改玩这版了，然后一直玩到《鬼泣4》出来，但感觉还是没3代做得好。——广东佛山 赵宇

桔梗■ 强者。这就是ACT的魅力啊，耐玩性很强，如果游戏本身也做得好的话，那就真是玩家的幸福了。

《皇家骑士团2》，三年吧。——上海浦东 姜超

桔梗■ 之前我就猜多半会有人说这个，这个简直就是SRPG的必修。

WE2009，玩了4个多月，一直就只玩这个，累计时间至少有300小时！——广东郁男 王潮伟

桔梗■ WE是号称国内TV圈最大FANS团体的游戏之一，类似"游戏时间全都给了WE"的现象确实很普遍，很多人就是在"下一代WE到来之前一直在玩上一代"中度过的，这都是真饭。

《机战》系列在PS上的两作，其他都只是限于通关。——广西浦南 梁华毅

桔梗■ 要说PS上《机战》的话其实不指两个，你说的应该是《F》系列的两作或《alpha》吧，桔梗倒是每代主流作都是5周目以上，《OG》系列出之前是《F》和《F完结篇》玩得最多，《OG》之后不知为何，对传统的版权作兴趣大减，以至于《机战Z》也只是打完了2周目。

《俄罗斯方块》，10多年了，还没有玩穿。——湖北孝感 钟正阳

桔梗■ 这个……其实算是个例了，因为并不能准确地说出"玩穿"的定义，典型的没有最强，只有更强的游戏代表了。

《FF》全系列吧，基本每作都打了不下5遍，最喜欢的还是《5》和《9》，准备玩《13》了。——上海松江 何梦盈

桔梗■ 别跟我说你是女的，……喜欢7代之前的女生很少，5代相当硬派，叫我如何相信你？好吧，私下……



Vol.07 电玩秘传

野村哲也最新访谈

——《王国之心 梦中降生》

《王国之心 梦中降生》借助PSP强大的画面处理能力和大容量的UMD光碟，以系列从未出现的系统、角色、剧情和画面展现在PSP玩家的面前。在这里我们为大家带来了本作导演兼制作人的野村先生的访谈。

——那么，这次的故事是怎么设定的呢？

野村■现在的开发已经进入了最后阶段，在进行文本校对工作。由于故事有些部分很难理解，现在正在针对这点进行修改。这次调整是为了令对系列不了解的人能够更加容易地理解游戏的设定，这片访谈公开的时候我想就应该已经结束了。

——故事中有各种伏笔，没玩过系列前作的人能明白吗？

野村■我们的打算是做出让玩家从主人公的视角进行游戏的话，每一部作品都可以单独体会到乐趣的游戏。不过，对于玩家来说，不一定能够掌握全部的情报，可能会有"会不会有只有我不知道的东西呢"这种想法。这就是没有掌握住细节部分，这些细节和伏笔就是面向玩过系列作品的人。不过，并不是说第一次玩的朋友们就不会欣赏到伏笔的乐趣了。比如说，Lea和Isa，Ven是第一次见到他们，如果从Ven的视角去看就会有种"好像是很特别的角色"的感觉。了解系列作品所体会到的乐趣，和不了解系列作品也能得到的乐趣是不同的。原本KH系列就是为了能让玩家体会到想象中的乐趣而制作的作品。不管玩没玩过系列前作都不会完全理解，直觉比较好的人可能会理解吧，KH系列就是处于这种平衡中。

——原来如此啊，这样即使是没玩过前作的玩家也能放心了。

野村■游戏的进行推荐以Terra→Ven→Aqua的顺序来，不过不管是从谁先开始都会体会到逐渐揭开事情真相的乐趣。游戏玩起来的话Ven应该是最简单的。Aqua特点很鲜明，Terra动作比较有力度，Ven则是最容易上手的。

——那么关于本次的动作部分又有什么不同吗？

野村■动作部分在社内的评价非常高，即使是初学者也能轻松进行。虽然开发结束之后制作人员就都开始陆续进行DEBUG工作了，不过看起来都很开心。不过，这种时期重要的程序员都情绪高涨，还真有点担心（笑）。

——野村先生这次在视觉上追求的什么呢？或者说有什么特别要强调的地方吗？

野村■主要视觉概念是"跃动感"。全体都动身出发，各自的剧情也都不同。还有国王，虽然出场不少，不过和三名主人公还是没法比。当然，与三人的剧情交叉部分也很多。

——话说回来，这次的主题曲依然是宇多田小姐的那首……？

野村■OP的歌曲是《光》的编曲版，画面也和音乐很配合，以KH2FM的隐藏影像为主体的画面逐渐出现，修行的场面，举起护身符的场面也会加入。还有护身符闪光的场面，这是三人羁绊的象征，也是支撑着三人的心的代表。故事中会有很多处看到护身符而鼓起了勇气的场面。

——原来如此，真是很怀念的感觉呢。

野村■星之碎片是国王前往外面的世界所使用的道具。设定上，虽然目前称呼为"星之碎片"，不过以后就是积木船的零件了。除此之外，Kairi有登场，不过出场次数不多，没有交代明白她前往命运岛的原因和详细。她被神秘的敌人unversed所狙击，是个特别的角色。

——也就是说，本作的故事发生在……？

野村■故事发生在KH1的9～10年前由于之前有伏笔说Xigbar过去曾经见过使用键刃的人，所以这次安排了他和其他的机关成员登场。不过只是到Axel为止。Lea和Isa也住在光辉庭院的，不过这时只是普通的居民。只是个玩飞盘的天真少年（笑）。

——作为系列传统，总会有FF角色参与进来，本作在前面看到了是CCFF7中的Zack吧。

野村■FF角色方面，由于本作是讲述的过去的故事，于是安排了同样是过去的角色的Zack出场。采用的Soldier Class 2nd时期的外形，这时还没有buster sword，十几岁，比Ven稍微大一些。为了成为英雄而申请进入菲尔的门下修行，所以才出现在斗技场。另外，本作中的FF角色只有Zack一个人。虽然想过加入Cloud和Squall过去的故事，不过角色加太多故事就不好编了，所以就回避了（苦笑）。

——相信系列FANS一定能满意这部等待多时的作品。

野村■3个人的最终BOSS都不相同，能看出来谁和谁是如何联系在一起的。看了隐藏动画之后对故事的印象应该会有所改变。这次的隐藏动画不单关系到续作，还有概括整个故事的内容。与以往一样，看隐藏动画有几个条件，最初有3个难度可选，最高难度的条件是最容易实现的，最低难度无法看到。请一定要用自己的能力完成条件并去观看。 □文/桔梗



樱井政博の游戏制作理念谈!

本期焦点　荧屏是电脑世界的视窗

记得在以前制作《极限竞速3》的时候，有一支专门的小组利用公司的现有环境，创作了3块屏幕合为一体的视窗操作系统。原本只有一个屏幕的话，即使再大，也无法与他们所创作的这个3屏合1的相比。虽说个人在家中可能无法实现这种奢侈的享受，但在公司的话就成为了可能。

将3台液晶电视，3台Xbox360以及3个游戏软件聚集到一起，经过一番连接设定之后，一个人能从正面，左侧面，右侧面等3个角度来同时感受游戏的乐趣，这是多么不可思议的事情啊。由于游戏设计时，采用了前、后、侧面等多达5个不同的视点，所以能够完全对应这种特殊的设定方式。另外，再加上为赛车游戏专门配置的专用控制台后，那个场面让人看到都会觉得十分震撼。当然了，比起视觉上的效果，更惊人的是实际操作时的感受。想必能玩到的人一定都是大呼过瘾的吧……！！



说起以这种3块屏幕来玩一个游戏的做法，最早要追溯到1984年，TATUSMI电子制作过一款名为《TX-1》的游戏。虽然以现在的眼光来看，这并不算什么，但在当时那个年代，能够制作出那么完美的画面，究极的处理速度以及非常逼真的效果，实在是个奇迹了。

对于一款3D游戏来说，画面就是连接游戏世界与玩家的窗口。理论上来说，这应该是非常重要的部分，但实际上它却是最容易被忽视的。由此而引发的不正当处理也频繁发生。无论是制作任何的真实类型的游戏，都要通过屏幕来表现，而这个界限也只是通过四角来区分。

视窗的扩大，意味着玩家审视游戏世界的范围会大幅增加。如果能够显示出左右两边的画面的话，玩家就无需再费心去左右观望了。据科学调查显示，人类的眼睛，对于中心以外部分的视力都非常薄弱，但从意识上来说却是存在的。

想象一下，这种环境就如同一个虚拟的3D游戏一样。无论是第一人称视角的FPS类游戏，还是俯视角的ACT游戏，原则上都是通过在数个镜头间变换而达到改变视觉效果的目的。而镜头所覆盖区域之外的画面基本上都是不去处理的，这就是利用了人类视觉特征而去设计的。

当有人说道，想要在家中玩《铁骑》时，我会建议他去游戏中心玩《机动战士高达 战场之绊》。理由很简单，《战场之绊》这个游戏视角非常有意思。与FPS游戏的构架类似，玩家所操纵的，都是持枪状态的人（MS），但不同的是，《战场之绊》中玩家的视角不是头部，而是MS驾驶舱所在的腹部。这一点，在玩FPS的人来看是到没有什么不自然，但了解高达的人都知道，这个视角的设定实在是有点另类。

在《高达》的原作动画中，无论是任何MS的视窗系统都是在头部的位置。但《战场之绊》中却采用了从原本不可能搭载摄像头的腹部展开的视角。而采用这种另类的设定的真正原因则是，FPS类游戏中一定要将手中所持的武器显示在画面边上，但如果真的采用了符合原作的头部视角的话，就一定看不到自己手中的武器了。所以《战场之绊》才会从腹部“穿透”，来展开视角，以便实现FPS类游戏的设定。



制作人在游戏的创作阶段，就对此问题感到十分矛盾，想要展现MS巨大的魄力，就应该以头部为视角，但为了忠实FPS类游戏的设定又必须改变视角。最终这款游戏还是以FPS的类型走进了各大游戏中心。

说了这么多，我认为一款游戏中，视窗或者说屏幕所要展现的视角是非常重要的。极端一点的说，这是一个游戏的灵魂所在。电视游戏终究还是人与电脑AI之间的交流，作为交流的平台，无论是视窗还是音乐，或是操作都是极为重要的部分，只有将它们不断的完善，才能出现更加优秀的游戏作品。　□文/零羽



冈本吉起の业界名人茶座

被华丽所吸引到了游戏界

真想早点自立啊

冈本　好久不见了。虽然每次都应该是在做访谈，但实际上呢，却是像在演戏剧一样啊。

时田　那么我就是志愿演绎者了。说起来，我记得很久以前，在上高中的时候，就曾经加入过下北泽剧团。那时从横须贺的自宅前往剧团需要1个半小时以上的路程。然后为了能节约路程，我努力的打工，积攒钞票。在高中毕业后的那个夏天，用苦心积攒的钱在剧团附近租了一间公寓，开始了独居的新生活。正是因为路程上的不便，才让我被迫的尽早开始了自立的生活。

冈本　那你还真是一个能为了目标而去努力奋斗的青年啊！非常了不起哦。

时田　也没有你说的那么夸张。我之所以喜欢演剧，是因为在做这个的时候，我永远也感觉不到枯燥和无聊。实际上，脚本、演出、剧场的布置、照明、音响以及宣传……等等的作业我都有亲自尝试过，甚至还代表剧团前去谈判以及管理过剧团的账目。在那短短的数个月中，我居然做了这么多的事情，现在想起来也觉得很不可思议。在我在加入游戏界，成为一名游戏开发者后，这些经验仍然对我有很大的帮助作用。

总觉得很华丽

时田　如果只在一个小剧团中工作的话，是不可能生活下去的……毕竟，日常支出所需要的大笔费用不能够指望剧团的收入来获得嘛（笑）。所以就必须要为生活而努力的赚钱，这样才能保持生活与剧团两方面的平衡。在一次找工作的时候，我看到了某打工情报专门志上登出了NBGI社的招聘广告，具体内容是在六本木招聘一名游戏策划助理。当时我想，无论是上班地点还是职位都非常有吸引力，于是我去应聘了。那里是一个不大的地方，除了我之外，只有一个社长、营业部长、经理等几个人，具体的工作内容，基本上都是负责各个机种的移植作品类的工作。

冈本　那你一下就转变人生了（笑），当时有借机会学学绘画吗？

时田　只是凭着兴趣花花简单的漫画而已。不过，当时觉得这种程度就已经相当不错了。当长时间的看着画稿后，甚至能直接猜出某个点的坐标来。

冈本　那也很了不起嘛！用肉眼猜坐标这种事情，大多数专业人士都做得到。不过，根据不同机种的纵横比率问题会产生一定误差的。所以，我每次都拜托印刷厂的人对这些细节进行特别的标注。

时田　我们那时也差不多是这样的。记得在我完成ZAP的工作后，我后面来的新人正在拼命努力的工作。他用方眼纸来将一个女性角色的DEMO资料化，不过画面上却出现了非常宽广的一张脸，随后就听到一声惨叫。真的是非常有意思（笑）。

冈本　那他一定是把方眼纸用反了才会发生这种搞笑结果的（笑）。

能有富余的话就尽量有吧

时田　记得在那个时候，人手不够的工作现场永远都是非常忙碌的景象。完成了自己的工作后，还要帮其他人继续工作，似乎永远也没有停下来休息的时候。不过，大家却对这种繁忙的情况习以为常了。

冈本　没错，那时候大家都是这样的（笑）。那么你在结束打工的生活后就去了SQUARE-ENIX吧？

时田　对啊。当时我觉得，还是去一个更大的公司才能有进一步的发展。不过，这也不是唯一的理由（笑）。SQUARE-ENIX是一个很有特色的公司，抛开工作方面，就连它的公司所在地，银座都让我觉得非常有魄力。

冈本　你不会是因为这个才去的吧（笑）。那你当时的职位是企划吗？

时田　嗯。比较幸运的是，正好赶上参加《最终幻想》系列游戏的制作。从打工者到正式的职员，这一路上也是经历了相当多的困难啊，最终我还被上级委任以企划的重任。

冈本　虽说这个职位并不算是很珍贵，但能够进入SQUARE-ENIX，应该是件令你感到非常高兴的事情了吧？

时田　高兴归高兴，但一有富余的空闲，我就会抓紧时间来学习。这样一来，生活节奏还是和原来一样的紧张。

冈本　关于这个问题，我自身也是深有感触的啊（笑）。　□文/零羽



↑由时田参与制作的《FF4》是系列游戏中的经典之作。

NEWS 游戏娱乐的精彩尽在其中！

新作游戏发售表！Game Release List

近两周是RPG饭们的节日，从《永恒终结》到《星海4国际》再到《质量效应2》，各种风格基本网罗了RPG的绝大多数套路。《永恒终结》的画面并不出色，但一贯以系统设计为傲的3A小组本次依然没有丧失应有水准，典型的慢热型游戏，大家不妨多一点耐心。放眼本月下旬和3月的阵容可谓本年度第二波大作潮，而本月中旬的《生化5剪辑版》也是备受瞩目。　□文/桔梗

PS3 PlayStation 3			
2010年2月			
4	★星海传说4 最后的希望 国际版	RPG	SQUARE-ENIX
4	龙穴（BEST版）	ACT	SCE
9	但丁的地狱	ACT	EA
9	生化奇兵2	FPS	2K GAMES
9	星海传说4 最后的希望 国际版（美）	RPG	SQUARE-ENIX
10	圣域2（日）	RPG	SPIKE
18	滑板2（BEST版）	SPT	EA
18	★生化危机5 剪辑版	AVG	CAPCOM
18	真三国无双online-神将乱舞-	ARPG	Koei
18	但丁的地狱（日）	ACT	EA
18	★暴雨	AVG	SCE
23	SEGA全明星赛车	RAC	SEGA
25	★神秘海域1+2收藏版（日）	ACT	SCE
25	★恶魔之魂（BEST版）	ACT	SCE
2010年3月			
4	★信长的野望 天道	SLG	KOEI-TECMO
4	生化奇兵2（日）	FPS	2K GAMES
9	★最终幻想13（美）	RPG	SQUARE-ENIX
9	★生化危机5 剪辑版（美版名：黄金版）	AVG	CAPCOM
16	★战神3	ACT	SCE
18	战神1+2收藏版（日）	ACT	SCE
18	黑暗骑士Darksiders（日）	ACT	THQ
18	★龙如4 传说的继承者	AVG	SEGA
25	战神3（日）	ACT	SCE
25	★北斗无双	ACT	KOEI-TECMO

XB360 XBOX360			
2010年2月			
2	海岛大亨3	ETC	Haemimont
9	但丁的地狱	ACT	EA
9	生化奇兵2	FPS	2K GAMES
10	圣域2（日）	RPG	SPIKE
10	无主之地	FPS	MICROSOFT
18	★生化危机5 剪辑版	AVG	CAPCOM
18	但丁的地狱（日）	ACT	EA
23	致命预感	ACT	ACCESS
23	SEGA全明星赛车	RAC	SEGA
25	圣战之翼2 黑色标志	STG	CAVE
25	无主之地	FPS	MICROSOFT
2010年3月			
4	★信长的野望 天道	SLG	KOEI-TECMO
9	★最终幻想13（美）	RPG	SQUARE-ENIX
9	★生化危机5 剪辑版（美版名：黄金版）	AVG	CAPCOM
11	梦幻俱乐部（白金廉价版）	AVG	d3p
17	★九十九夜2	ACT	MICROSOFT
18	黑暗骑士Darksiders（日）	ACT	THQ
25	★北斗无双	ACT	KOEI-TECMO

Wii W-i-i			
2010年2月			
9	风来的西林（美）	ARPG	ATLUS
9	疯狂车库	ETC	Playlogic
9	城市缔造者	ETC	Collision
9	鸡暴乱	ETC	City Interactive
9	超级猴子球 平衡摇摆	ACT	SEGA
9	岩石疾风	ACT	Cyber
10	★疯狂世界	ACT	SEGA
10	SEGA全明星赛车	RAC	SEGA
11	★斩击的女武神	ACT	任天堂
12	女孩生活（美）	SLG	Ubisoft
16	聪明的礼物 JAJA的冒险	AVG	City Interactive
16	家庭聚会	ETC	D3
16	废墟迷宫 再见月之废墟（美）	RPG	Xseed
23	雪撬快手	SPT	SouthPeak Games
23	阿兹台克寻宝	AVG	City Interactive
23	无尽之海 蓝色世界	SPT	任天堂
24	小马伙伴2	ETC	EIDOS
25	大怪兽格斗-终极竞技场-	FTG	NBGI
25	超级猴子球 平衡摇摆（日）	ACT	SEGA
2010年3月			
23	★赤钢铁2	ACT	UBI
23	樱大战5 别了，吾爱(美)	AVG	SEGA
25	寂静岭 破碎的记忆（日）	AVG	KONAMI

NDS Nintendo Dual Screen			
2010年2月			
2	英雄的黎明（美）	SRPG	Majesco
2	病房2（美）	FPS	Renegade Kid
3	鬼魂力量 创世纪（美）	SPRG	Ingition
3	勇士：萨满的挑战（美）	ACT	SouthPeak
4	山川出版社监修 详说世界史 小辞典追加版	ETC	NBGI
4	山川出版社监修 详说日本史 小辞典追加版	ETC	NBGI
4	鲁邦三世 史上最大的头脑战	AVG	NBGI
4	超热血！大运动会	SPT	Arc system works
10	大家的便利店	SLG	Taito
11	马上能用的豆知识 杂学王DS	ETC	KAMUI
11	猜谜魔法学园 双时空石	AVG	KONAMI
11	龙珠DS2 突击！红绸军	ACT	NBGI
11	网球王子：学园祭的王子	AVG	KONAMI
16	银河赛车	RAC	Ubisoft
18	游戏王2010	TAB	KONAMI
18	交响情人梦	ETC	NBGI
18	三国志DS3	SLG	KOEI-TECMO
18	堕天使的甜蜜诱惑 快感歌词	AVG	FURYU
25	★不可思议的迷宫 风来的西林4	ARPG	SPIKE
25	寒蝉鸣泣之时 第四卷绊	AVG	Alchemist
25	少年鬼忍传	ACT	EA
25	★四狂神战记	RPG	SQUARE-ENIX
25	★无限边境EXCEED 超级机器人大战OG传说	RPG	NBGI
25	行列法律相谈所	ETC	NBGI
25	料理偶像	AVG	KONAMI
25	贤者世界	RPG	Jaleco
25	游戏书DS	ETC	broccoli
25	现代大战略DS	SLG	system alpha
25	牧场物语 双子之村	RPG	MMV
2010年3月			
4	勇者斗恶龙4 被引导的人们（Ultimate Hit廉价版）	RPG	SQUARE-ENIX
4	勇者斗恶龙5 天空的新娘（Ultimate Hit廉价版）	RPG	SQUARE-ENIX
4	勇者斗恶龙9 星空守护者（Ultimate Hit廉价版）	RPG	SQUARE-ENIX
4	最终幻想4（Ultimate Hit廉价版）	RPG	SQUARE-ENIX
4	凯罗罗RPG 骑士、武者与传说的海贼	RPG	NBGI
6	口袋妖怪护林员 光之轨迹	RPG	任天堂
18	薄樱鬼DS	RPG	IDEAF
25	大家的水族馆	ETC	TAITO
25	生徒会DS	ETC	角川书店
25	职业棒球 家庭竞技场DS	SPT	NBGI

PSP Playstation Portable			
2010年2月			
4	★噬神者	ACT	NBGI
4	密室献祭	AVG	D3P
4	萌萌2次大战（略）2 chu	SLG	system alpha
4	流行音乐 便携版	MUS	KONAMI
9	但丁的地狱	ACT	EA
11	海豹突击队 战术打击	FPS	SCE
18	天诛4 PLUS（BEST版）	ACT	Fromsoft
18	银星将棋：携带版	ETC	SSJ
18	最后的伴侣：猫之俱乐部	AVG	D3P
18	传说中的勇者传说	RPG	角川书店
18	★百分吨碎片	ETC	SCE
25	交错频道	AVG	FlyingShine
25	★喧哗番长4 一年战争	ACT	SPIKE
25	苍穹默示录	FTG	Arc System works
25	水之旋律2 绯之记忆	AVG	Cyberfront
25	大众网球：携带版	SPG	SCE
25	家庭教师REBORN 神之战斗	ACT	MMV
25	金色的琴弦3	AVG	KOEI-TECMO
25	实况力量棒球	SPG	KONAMI
25	天蚕变++	ACT	Taito
25	冰之墓标 一柳和、3度目的受难	AVG	日本一
25	夜明前的琉璃色	AVG	角川书店
2010年3月			
11	真三国无双 联合突袭2	ACT	KOEI-TECMO
11	晓之阿玛尼卡与苍色巨神	AVG	cyberfront
11	横行霸道 唐人街战争（日）	AVG	cyberfront
11	勇者别嚣张3D	ACT	SCE
11	绝对英雄改造计划	SRPG	日本一

PS3/X360 恐怖生存类金字塔「生化危机5 剪辑版」

关于《生化危机5》已经不用再多介绍了，要说的是本作的DLC（追加下载内容）与实体版游戏均在本月18号发售，而对于本作最大卖点就是追加关于吉尔的两个章节以及原作的付费下载模式“Versus”了。对于这个已经发卖一年的游戏而言，无论从市场需求还是玩家的注目度来看，仍然拥有着其他同类难以启及的人气，本作仍然是BIO饭的必修。



↑吉尔的两个追加章节无疑是本作最大的卖点，系列玩家绝对不能错过。

PS3 广受注目的独占大作「暴雨」

本作是PS3的又一款独占作品，从外界各种渠道汇集的关于本作的评价均不低，当然，具体到游戏本身究竟如何也只有玩家亲自体验后才知晓。本作每个章节操纵四位不同的主人公，以解明事件真相为目的，通过操作各章节主人公的行动，走向一个个剧情分支。会出现怎样的结局，将以玩家的选择来决定。



↑游戏的叙述采用的是多人物，多分支的方式进行，剧情将是最大的卖点。

Wii 本月最受关注的Wii游戏「斩击的女武神」



任天堂将会在游戏中加入对MotionPlus的支持，另外也会支持使用经典手柄进行操作。做为任天堂首款第一方被评为17+成人级的游戏，该作将会带来“令人意想不到的暴力”，玩家在游戏中可以瞄准敌人的头或四肢进行攻击，并会有断肢断头的画面，而血腥效果也不会打折扣。游戏的剧情取材于神话故事，年轻而具有神性的战士将会与上古巨神族进行战斗，颇有点类似无双游戏。除了游戏提供的超过300种的武器外，玩家还可以自定义个性武器。

PSP PSP的又一创意型作品「百万吨碎片」

本作出自大家所熟悉的《勇者别嚣张》系列开发小组“PlayStation C.A.M.P!”和ACQUIRE合作出品，推出引人注目的新作《百万吨碎片》。本作中登场的敌人是巨大的空中战舰。玩家要操作主人公提特里挑战巨大的战舰。而且提特里的战斗方式非常有特点。他要靠近巨大战舰的船体将其逐步分解，同时逃离妨碍的敌人和兵器，救出被抓的同伴。各种形状的战舰会作为关卡出现。玩家要根据形状和上面配置的兵器，敌人种类随机应变地展开解体作业。

「我是传奇！I Am Legend」

在本期中为大家介绍的游戏数量有了明显的提升，各大厂商都纷纷推出新的游戏作品。在经过了十余年的起步之后，游戏产业正式进入了大发展时期。其中由奇游公司所推出的《坦克大决战》，Midway的《小精灵》以及Atari的《打砖块》等作品。这些游戏的复刻版，都是日后我们在FC上亲身体验过的。其超高的游戏性，影响了数代玩家。

□文/零羽

奇游公司（Kee Games）



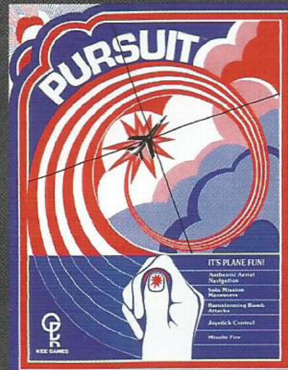
有时候，要超越一个障碍，是需要付出一些额外“创新”的。我们开始研发一款名为《圈叉足球》（Xs and Os）的足球类游戏，但在开发中途我们认为将其替换成坦克的话，将会是一个创举。最终《坦克大决战》便诞生了。——史提夫·布里斯托

Atari马上就与已经建立了独占市场的投币式大型游戏机通路商产生了冲突。“问题在于我们的销售受到了通路本身的限制”，阿尔空说到：“一家制造商只能取得约三分之一的市场。诺兰的解决方式是设立另一家佯装成竞争对手的公司，该公司可以取得因仿制品所失去的另外三分之一的市场。”

诺兰说服了他的邻居，乔·肯南，成立了一家新的公司。当公司成立后，奇游公司“偷走”了Atari的两名高层人士，分别是制造部门的吉尔·威廉斯（Gill Williams）和艾尔·阿尔空的首席工程师史提夫·布里斯托（Steve Bristow）。表面上两家公司是竞争对手关系，但私底下他们却是一家公司。“诺兰和我甚至还一起出席了奇游的董事会”，阿尔空说到。

这两家关系密切的公司，经常将同一款游戏配上不同的框体，再添上一些小的变动。举例来说，奇游的《刺球战》（Spike）就与Atari的《反弹球》（Rebound）几乎相同（唯一的区别就是前者带有尖刺，而后者没有）。另外，Atari所推出的《四杆乒乓球》（Quadrapong）其实就是奇游所制作的《歼灭战》（Elimination）。

Atari和奇游于1973年只推出了4款游戏作品。而到了1974年则惊人的推出了18款新游戏作品（其中有6款是《乒乓》的衍生类游戏）。其中包括，划时代的巨作——《坦克大决战》（Tank）。比较令人惊奇的是，制作这个游戏的不是Atari而是奇游。《坦克大决战》是第一款使用了只读内存（Read-Only Memory；ROM）来读取图形资料的游戏作品。

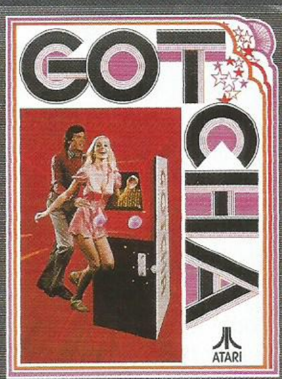


在游戏中，会出现一座迷宫，让1至2名玩家操作坦克在其中穿梭。这款游戏受欢迎的程度，让经销商已经顾不得他们是否可以取得独占权利。这时，Atari又陷入了管理与现金调度的问题中。由于乔·肯南在奇游的领导表现相当的出色，所以当时便决定将两家公司正式合并，并让乔?肯南担任两家公司的最高负责人。

先发制人

Midway在1974年首先推出的游戏是《电视星球》（TV Basketball），画面上有几名方块状的矮胖球员，以及两个容易辨认的篮筐。他们也开发了一套模仿蓝泰公司（Ramtek）的《棒球》（Baseball）的游戏，将其称为《棒球场》（Ball Park），于10月上市。

1973年，Atari发售了第一款迷宫追击游戏《捉迷藏》（Gotcha），并在1974年推出了第一款赛车游戏《GT 10》（Gran Trak 10）。这些游戏作品都没有SEGA稍后（1976年）推出的《长虫大战》（Blockade）成功。然而《长虫大战》的俯视角却又比不上1982年时发售的超人气游戏《顶尖赛车》（Pole Position）的表现。不过，这些游戏仍是各自所属类型的开路先锋。之后，时间证明了这些游戏类型是非常受欢迎的。



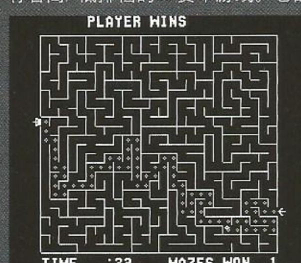
《捉迷藏》是Atari在推出了《乒乓》、《太空竞速》以及《双杆乒乓》之后的第4款游戏作品。同时这也是Atari所制作的第一款迷宫追逐类游戏。《捉迷藏》的游戏规则非常简单，在销量上来说很一般，但是它却奠定了此类游戏的始祖地位，为之后推出的《小精灵》（Pac-Man）等游戏的大热卖打下了坚实的基础。另外，Atari在最初为游戏宣传的时候，使用了一张一名男子搂着一个女孩的海报，也许他们当时认为，这种大型框体的游戏机是泡MM的最佳方式也说不定……

虽然Atari以《乒乓》称霸了市场，但其它的公司却也都有各自的秘密武器。Midway便是其中之一。他们签下了Taito的《枪战》（Gun Fight），这是一款精明的吸金小机器。游戏里有两个方块状的黄色牛仔站在一棵仙人掌的两侧进行决斗。《枪战》在1975年于美国问世，这是第一款从日本进口的游戏机台，同时也暗示了今后的情势。

更多来自Midway&Atari的游戏作品

Midway的游戏机台几乎无所不在。Midway于1975年推出了黑白画面的赛车类游戏《赛车》（Racer）、单人俯视角赛车游戏《飙车》（Wheels）以及后来的双人俯视角赛车游戏《飙车2》。由此使得Midway取得了在赛车游戏领域的领先地位。而Atari的最佳反击之道，便是推出一台可供1至8人同时游戏的天价般的巨大游戏机台，即、《印第安800大赛》（Indy 800）。

1976年，Midway也让大型游戏机游乐中心的老板荷包满满。《海狼》（Seawolf），这是一款附有潜望镜并且敌舰会横向移动的经典潜艇战斗游戏。这款作品给大型框体游戏设备又树立了一个全新的标杆。《午夜飙车手》（Midnight Racer）是一款拥有着高/低排档的3D赛车游戏。它的问世，造成了空前的轰动。



↑早期的迷宫游戏画面看起来很简单，但难度却十分高。

除了上述的两款大作之外，Midway还推出过一款名叫《惊异大迷宫》（Amazing Maze）的作品。这是一款号称有百万种变化的解谜类游戏。此时，SEGA也推出了造成轰动效应的大作——《长虫大战》（Blockade）。《长虫大战》是一款非常简单的游戏。玩家要做的就是一边避免被围住，一边想尽办法来包围住对手，将其困死后，便代表你是胜利了。

Atari并没有放弃投币式娱乐设备的事业。他们在1976年推出了两款大作级的游戏作品。《夜间飙车》（Night Driver），在这款游戏中，用色块表示出了汽车的车顶，玩家可以在全黑的画面上驾驶，画面两侧的白色区域代表着路线。这款游戏与1982年的《顶尖赛车》非常类似。不过，对于当时的技术而言，黑白荧屏能够提供较高的画面更新速率。当然了，Atari在1976年最受欢迎的游戏作品，还是要非《打砖块》（Breakout）莫属了。

到底是谁想出《打砖块》这个游戏的创意的呢？至今为止仍然是众说纷纭。史提夫·贾伯斯和诺兰·布西奈尔都声称是自己想出了这个游戏的创意。无论事实如何，布西奈尔当时的确公用贾伯斯设计了《打砖块》的电子电路。“《打砖块》的情况是非常有意思的”，布西奈尔说到：“当时，我们设有红利制度，工程师们可以押注在他们想要进行的计划上。当我们考虑制作《打砖块》时，用球拍互相击球的游戏早就被认为是过时的玩意儿了，因而没有人想要进行这方面的计划。这就是为什么我将这个计划交给贾伯斯和沃兹（Woz）的原因（注：史提夫·沃兹尼克（Steve Wozniak）的昵称就叫做沃兹，他也是苹果电脑公司的创立者之一。），因为公司内没有人想要开发这种类型的游戏。

贾伯斯接下了工作，并且找来了史提夫·沃兹尼克一起开发电路。工作的内容是要从基本的75颗晶片原型设计中精简成本，每移除一颗晶片，便可以获得不错的红利。在72小时的时限内，沃兹便从电路中移除了超过50颗的晶片，任何知道这个故事的人，都会认为这件工作充分的展现了他的才能。然而由于最终的设计太过简单，以至于竟然没有人能够再进行重制，结果电路又再次以100颗晶片的庞大数量来进行重新设计。虽然史提夫·贾伯斯和史提夫·沃兹尼克后来合作成立了苹果电脑，但他们在Atari的传奇故事中也是占有一席之地的。

学生口号 就没有我们回答不了的问题

期末烤场！

看这个栏目的名字是不是感到奇怪，解构一下的话就是“每期最后一页对小编的大考试”。每期我们会在回函中进行调查，你想问小编什么问题（只要是全体小编都可以回答的），我们将择优挑选出来进行集体解答。也欢迎各位将认为满意的小编答案投给我们并简单说明你选择的理由。我们会在次期本栏目与你小互动。来参与吧，现在小编们是学生，读者大人是老师是考官，提出你的问题，小编会认真作答，并给我们的答案进行评价，在这里把我们好好的烤上一烤。

□责编/能量块

本期问题：PS3被破解后会发生的事
本期问题策划：小土豆



PS3被破解后会发生的事 BY:风林

我想对于50%的PS3玩家来说，PS3真的被破解，绝对不是什么好消息。虽然正版昂贵，但不得不承认的是，目前国内的PS3市场环境还是很不错的。玩家基本上都接受了正版的现实，并计划着自己的游戏之路，重拾“认真”游戏的生活。虽然日后真出了PS3的BD盗版也不会影响正版游戏之路，但同样的游戏，二十元和二百元，心理上的巨大价格落差必定会对不少人产生影响——获得同样的乐趣，却花了十倍之差的价钱。是正常人都会对盗版的诱惑投降，当然除了经济实力男。

不过，SONY并不会无动于衷。接下来会发生的事情必会有如下几件：

1、BAN机不再是微软的专利：PS3盗版用户将不得不面对360盗版用户同样的困扰，都有被封机的命运；2、与PSN说拜拜：不要插网线，只玩单机，是玩盗版要付出的代价；3、隔一段时间就无法玩盗版，需要耐心等待新的破解：类似PSP的固件升级，PS3的固件升级次数不再前者之下，PS3被破解之后SONY必然会在软件和硬件上采取双重行动，频繁的升级是肯定了；4、直读芯片加装改机业务火爆：虽然现在还不能确定PS3的破解会以何种形式传播到我们手中，但直读芯片是最有可能的一种；5、自制软件泛滥：自制软件是不错的东西，总会给游戏机的功能创造更多的可能性，使原本单一的主机功能丰富起来，这倒是破解之后为玩家带来的好处；6、PS游戏和PS2游戏，自制软件的丰富，模拟器在PS3上运行也可以实现。



如果情况属实的话…… BY:北斗

首先，请原谅我使用这么一个带有“阴谋论”色彩的标题。没办法，这几年来嚷嚷着“破解PS3”的小组、视频和新闻实在是多不胜数，最后的结果呢？不是闹剧就是放P。

对于最新这次的“PS3破解成功”新闻，鄙人还是做了不少的功课，专门翻墙去破解者George Hotz的博客里仔细阅读了破解相关进度的一系列日志，在破解成功声明之后又发布过一张部分PS3内部系统指令的截图。再加上George Hotz在iphone破解界的名气，应该还是比较可信的。即便然如此，也要明白目前的破解成功是指他已经得到了PS3系统全部内存的读写权限和处理器的高级控制权，换句话说，他已经破解了PS3系统。这是个很大的突破，但距离最终能玩盗版的程度仍然还有大量的事情要做。



另外还有个问题，Geohot称，他破解的方式从理论上来说是无法通过软件升级修补的，也就是说索尼可以通过升级系统来应对。以索尼一贯的风格而言，也绝不会坐视PS3被破解不理，即便最终能玩盗版了，类似微软BAN机的措施到了索尼手里可能会更加的变本加厉。你，准备好了吗？



国内玩家的福音 BY:翅膀

这个完全没悬念，等到真正破解后，PS3必定在国内以极其迅猛的速度普及，PS3会在各大游戏店呈现抢购态势一时间PS3会全面缺货，而到游戏店的玩家选购游戏盘时会都变成PS3游戏。而X360会变得乏人问津。这是肯定的。国内玩家为什么都去选择X360？还不是可以买便宜的游戏，大多数国人传统的消费观念就是硬件一次性购入，软件什么的以后就是免费了，这个和收入无关，即使是身家百万也是如此观念。X360的三红、BAN机还有微软骨子里的粗人风格让玩家们深恶痛绝，但PS3高昂的正版游戏又迫使玩家们不得不买X360玩。PS3一但破解，谁还会去买X360？好得多的主机质量，更合胃口的游戏阵容，符合更多人审美的细腻风格，足以让一大票一大票的X360玩家“倒戈”。到那时，可就真是PS2辉煌时代的重现了。



不过对于索尼来说，这就是场灾难了，大量D碟充斥的市场会对索尼造成极大冲击，到时大规模的网络BAN机，封帐号会铺天盖地，手段绝对比微软更狠，PS3玩家享受廉价的同时，也要承担与X360玩家同等的遭遇了。



众人的夙愿！？ BY:零羽

首先我要说，这绝对是件好事儿。为什么这么说呢，破解，对于我国的玩家来说，那就意味着是否能普及这样一个概念。破解才能普及，不破解就根本没戏。PS3的正版游戏300到500百不等的价格其实并不能算贵（要是玩B社的MG的话也基本都是这个价钱嘛~），但对于我国广大的玩家来说又有几人能够接受呢？除了已经上班且收入比较高的人之外，大部分的玩家还都是学生，且家中并不富裕，买主机的钱都是省吃俭用好几年才攒出来的，哪还能有闲钱去买游戏呢？而一旦破解，那么价格低廉的D版将解决绝大部分囊中羞涩的玩家的苦情。

一旦PS3被破解，那么别管是5元还是15元，甚至D版卖到50元一张，那也总比300要少嘛。这笔账谁都会算，价格的问题一旦降低下来，购买PS3主机的人必然会增多，这对于我国电视游戏玩家群体的增加来说，肯定会有积极的推动作用。所以说，还是那句话，PS3被破解，觉得是好件事儿。对于现在能够买得起正版的玩家来说，破解与不破解都应该对自己没有影响，不可能说，因为有了D版，所以就不做真饭、不买正版的道理吧？





笑而不语 BY:桔梗

最近PS3被破解的新闻可谓铺天盖地，其实从时间上来说，对于破解这种事肯定是早晚的事情。俗话说「道高一尺，魔高一丈」，厂商与黑客间的攻防战向来也是电子IT领域内的常事，也经常是人们津津乐道的话题。对于这一点，想必本世代多数玩家，特别是PSP和Wii玩家随着每次系统的更新也是深有体会了，所谓见怪不怪也是如此，尽管现在的破解只是初期成果，尚未最终定型，我们也不管它何时完成，但它至少是一个信号了。



那么对于PS3的即将破解，以桔梗自身而言倒是不会造成任何影响。其实老实说，本人连PSP和Wii都没去改过机，所以PS3纵然被破解也难和我扯上关系了。在此并不是想以什么高调口吻去说些什么，因为正版这种意识经过这几年已然形成了一种习惯，一件事一旦形成为习惯，那无论怎样看也会觉得稀松平常了，我想很多的玩家都是有着这种心路历程。这年头的玩家越来越“博士”，往往不再是为了玩而玩，而是图一种纯粹的感觉，游戏它就是一个商品而已，没那么复杂，有买有卖，还有比这更合理的事么……



《电击收藏》，用百分之百的努力，带给您百分之百的精彩！

电击光盘精彩抢先看!

内容超长，180分钟！精彩超乎想象

DVD影像内容

魅力抢眼秀 最新游戏视频

超级街头霸王4（X360/PS3）/动感赛车（X360/PS3）/怪物猎人 边境Online（X360）/生化危机5 导演剪辑版（X360/PS3）/失落的星球2（X360/PS3）/暴雨（PS3）/索尼克与世嘉全明星赛车（全平台）/银河战士 Other M（Wii）/战地 反叛连2（X360/PS3）/争分夺秒（X360/PS3）

火线点评 点评时下流行游戏软件

但丁的地狱之旅，全新动作经典登场

质量效应2，让您耳目一新的美式RPG

HACK帝国 回顾经典作品的修改版

CPS1《街头霸王2》全部HACK作品

斗剧欣赏 国内外街机赛事

2009年日本街机比赛赛事精选（二）

恶搞频道 奇思妙想大集合

马里奥和吃豆人的同台表演

经典CG欣赏 回顾以往的经典影像

《战过无双2+猛将传》精彩CG开场动画

特别收录 光盘内附赠内容

《但丁的地狱之旅》官方剧场版动画

20Min 《超级街霸4》4月正式开战 小野义德带来最新宣传影片

2010年台北国际电玩展第2天邀请到《街霸4》制作人小野义德举办见面会，现场分享游戏心得，并带来全球首度曝光的最新游戏内容。除了许多玩家热烈期盼的加分关卡，本作还收录了功能完备的回放频道，游戏中就可以直接欣赏精采对战影片。联机对战部分也进一步强化，加入车轮战模式以及多对多的团队战模式。在本次的影片中，我们可以看到角色共有36格，扣掉1格随机数选角后还剩35格，其中有4名角色尚未公布。关卡部分新加入了有大象漫步其间的南亚等场景，本作4月27日推出，一同期待吧。



10Min 但丁的地狱，全新动作经典 质量效应2，优秀美式RPG

《质量效应2》是一款美式RPG，可能对此很多中国玩家都不太习惯，但从游戏素质来说，这个系列绝对是360上值得推荐的大作。与颇受好评的前作相比，本作在很多地方都进行了改进，想要换换口味的玩家，这款美式RPG绝对适合你。以文学大师但丁的作品《神曲》为蓝本而改编的《但丁的地狱之旅》，为春节前的游戏市场增添了不少光彩。这款作品的很多地方都有效仿《战神》的痕迹，不过因为它的故事选材非常新颖，对于每一层地狱的刻画也让人印象深刻，所以还是能够给人带来全新的动作体验。



5Min 春节前的祝福 感谢您的支持！

最后这部分，我们全体“电击”的编辑想要向一直以来支持我们的观众表示感谢！2009年的这一年当中，有很多热心观众给我们提出了建议，并且也有很多人表示非常喜欢我们制作的节目。在明年，我们肯定会更加努力，将节目质量再次提升，以回报所有关心我们的人。最后声明一下，本期《战场女武神》的动画因为“但丁”的缘故，下期继续连载。



15Min 街霸Hack最疯狂 混乱格斗大搜集

新栏目HACK帝国真的非常有意思，小沛在制作的时候不但能够回想起当初的经历，同时也能找到一些自己未曾玩过的有趣的改版游戏作品。本期的《街霸2》Hack作品中，就有很多是以前没有见过的，更有疯狂得一塌糊涂的“降龙版”和“屠龙版”等等。同样，光盘中我们附赠了这些游戏，希望大家能够玩得开心，体验疯狂的格斗盛宴！



90Min 更深层剖析《神曲》内容 与游戏完美融合的作品！

2008年，Film Roman为EA制作了《绝命异次元》游戏的前传动画，《但丁的地狱之旅》剧场版动画则是他们的第二次合作。为了增加九层地狱之间的彼此差异性，EA和Film Roman采取了大胆创新的方式，借助数家曾制作过一流动画的顶尖工作室的独特观点，来描述这则经典史诗故事。《但丁的地狱之旅》执行制作人Jonathan Knight表示，“动画电影将探索游戏未收录的诗文层面，并对角色以及游戏改编的剧情进行更深入的剖析。这绝对是一部非常棒的作品。”本期我们就为大家奉上这部优秀的动画作品！



《电击收藏》，诚征各方玩家的精彩创意

如果您愿为我们的节目增光添彩，那就赶紧秀出你自己吧！

●如果您对节目有任何建议或意见，请认真填写“闯关族的家”中附带的回函卡，以便我们能够尽快改进，将节目做好。

●如果您有好的创意，或者希望在光盘中收录您的节目（如达人影像等），请致电：010-64472729转401。

